http://www.oldgamesitalia.net/

K

AMIGA PC
ATARI ST AMSTRAD
C64
SPECTRUM
NINTENDO
SEGA
+ ALTRI...

Anno III n. 10 K 32
OTTOBRE 1991
Lire 5000

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

UN OTTOBRE DI K-GIOCHI

THUNDERHAWK
MEGALOMANIA
UTOPIA

lavori in corso

PROGRAMMATORI AL LAVORO
Una sezione da leggere con l'elmetto per sapere come saranno:
GRAND PRIX
EYE OF THE STORM
HUDSON HAWK
IL PADRINO
MEGA TWINS
LOTUS 2

Glénat

ESCLUSIVO!
F-117A
LA MICROPROSE ALLA CONQUISTA DEL CIELO

ECCEZIONALE!
KICK OFF SU FAMICOM, GAMEBOY E NES

RECENSIONI

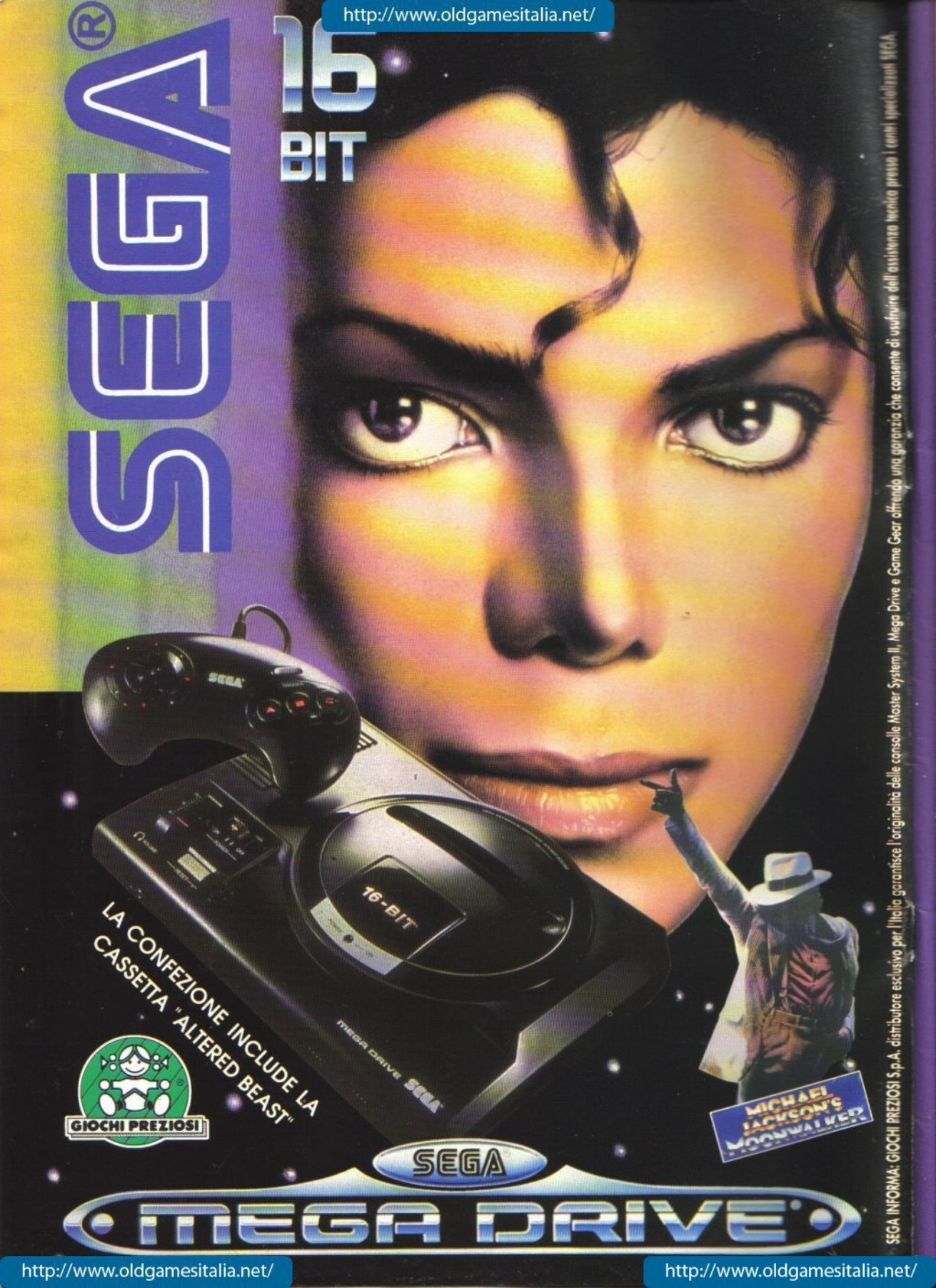
• CASTLES • WING COMMANDER 2 • ELF • WILD WHEELS •
• ROBIN HOOD • MAGIC POCKETS • R-TYPE 2 • CENTURION •
• ALIEN STORM • SUPER PRO BASEBALL • CHAMPION DRIVER •
• GARGOYLE'S QUEST • DRAGON CRY

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA®

16 BIT



LA CONFEZIONE INCLUDE LA CASSETTA "ALTERED BEAST"

GIOCHI PREZIOSI

SEGA

MEGA DRIVE

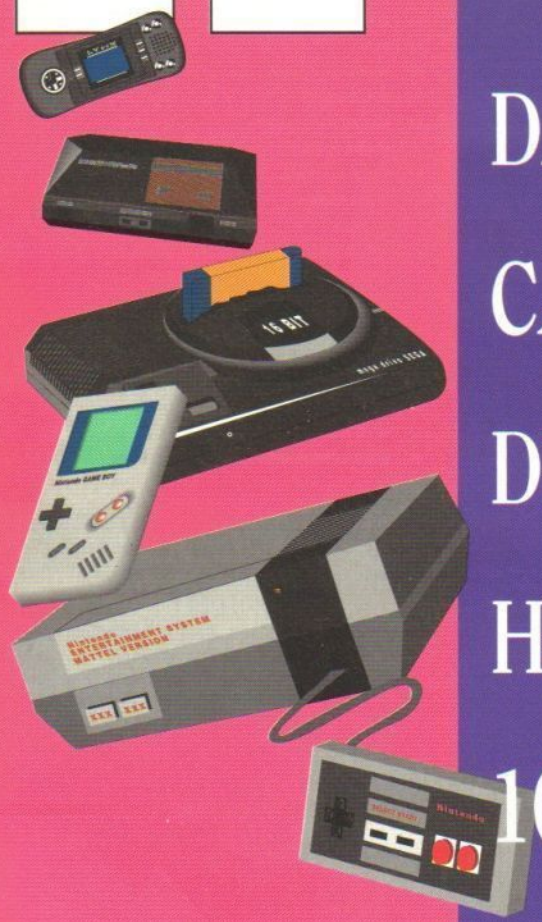
SEGA INFORMA: GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K SPECIALE CONSOLE



DA NOVEMBRE
CAMBIA NOME,
DIVENTA MENSILE,
HA QUASI
100 PAGINE
E TI ASPETTA
IN EDICOLA!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

32

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni Tel: 02/66103223 fax 02/2423547

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORE Alberto Rossetti

SEGRETARIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Giorgio Baratto, Matteo Bittanti, Vincenzo Beretta Gianfranco Brambati, Marco Bill Vecchi

COLLABORATORI Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Francesco Oldani, Andrea Tagliabue, Giampaolo Moraschi, Simone Bechini, Steve Cooke, Rik Haynes, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Tiziano Toniutti, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Maria Montesano

CONSULENZA EDITORIALE DTP Benedetta Torrani

FOTOLITO Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

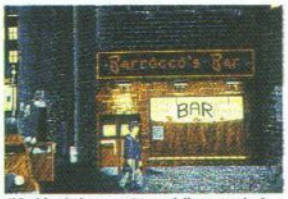
ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri. Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

© Studio Vit
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP IMAGES (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

recensioni

SU COMPUTER E CONSOLE *pag 42-82*



***Il Padrino* è sicuramente una delle conversioni cinematografiche più ambiziose. K è andata a vedere come stanno lavorando alla Creative Materials. A pag. 25**

***Utopia* della Gremlin. *Populous* colpisce ancora? Se la perfezione nel mondo non è possibile, i videogiochi ci si avvicinano sempre di più a pag 68**

***Wing Commander 2* della Mindscape. Siete pronti alla nuova sfida contro i malefici Kilrathi? Verificatelo a pagina 66.**

75	**ALIEN STORM**	*Megadrive*
73	**CALIFORNIA GAMES**	*M.B.*
50	**CASTLES**	*Electronic Arts*
74	**CENTURION**	*Electronic Arts*
49	**CHAMPION DRIVER**	*Idea*
79	**DRAGON CRYSTAL**	*Sega*
53	**ELF**	*Ocean*
46	**F17a**	*Microprose*
62	**FOOTBALL CHAMP**	*Simulmondo*
79	**G.G. SHINOBI**	*Sega*
82	**GARGOYLE'S QUEST**	*Nintendo*
58	**MAGIC POCKETS**	*Renegade*
54	**MEGA lo MANIA**	*Mirrorsoft*
80	**NINJA GAIDEN**	*Lynx*
57	**R-TYPE II**	*Activision*
82	**REVENGE OF THE GATOR**	*Nintendo*
60	**ROBIN HOOD**	*Millenium*
76	**SUPER PROFESSIONAL BASEBALL**	*Jaleco*
42	**THUNDERHAWK**	*Core Design*
63	**TURBO CHARGE**	*System 3*
68	**UTOPIA**	*Gremlin*
80	**WARBIRDS**	*Lynx*
52	**WILD WHEELS**	*Ocean*
66	**WING COMMANDER 2**	*Mindscape*

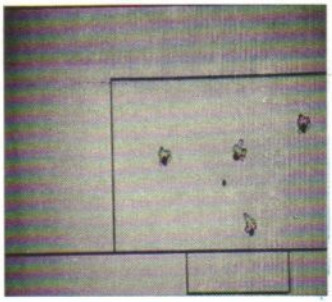
IN CANTIERE

Per chi teme in un'improvvisa recessione del mercato del software e chi è convinto che ormai non si fanno più giochi come una volta, le nostre pagine relative ai "Lavori in corso" dovrebbero avere il sapore di un tonico rinfrescante.

Tra vecchi nomi che si riaffacciano sul mondo dei videogiochi, conversioni da film e coin-op, idee originali e le notizie dall'ECES di Londra, crediamo proprio che il prossimo futuro sarà quanto mai rigoglioso per gli assetati di nuovi titoli.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il grande momento è arrivato. *Kick Off* sarà presto giocabile (e molto) anche su tutte le console Nintendo. Se siete ansiosi di sapere se ruiscirete a vivere le stesse emozioni su un Gameboy, andate a leggere a pagina 14.

QUALCOSA BOLLE IN PENTOLA

Stiamo entrando nella stagione "calda" e ovviamente le case di software stanno sfornando novità a mille, molte delle quali sono presentate in quadricromia nelle pagine di questo numero. Anche noi ci stiamo dando da fare per affrontare la stagione calda e abbiamo deciso di farlo alla grande: come potete leggere nel "bollino" qui in basso, dal prossimo numero K avrà 16 pagine in più per potervi offrire sempre più notizie, anteprime, speciali, recensioni, ecc. E questo non è tutto. A novembre, K avrà una "sorellina": una rivista dedicata esclusivamente alle console per la gioia di tutti i possessori di Megadrive, NES, Gameboy, Lynx, ecc. E come se ciò non bastasse, aspettatevi una grossa sorpresa per il numero di dicembre (quello del nostro terzo compleanno!).

K CRESCE ANCORA: 16 PAGINE IN PIU

Dal prossimo numero K avrà 16 pagine in più. Ormai le 100 originali non bastavano per informarvi adeguatamente sul mondo videoludico. Una ragione in più per scegliere il meglio.

sommario

14 **KONSOLE & KICK OFF!!!**
Siii! Cari possessori di console, dopo aver atteso tanto per poter mettere le mani sul gioco di calcio più bello del mondo, è arrivato il vostro momento. Sembra che anche in Giappone sia ormai scoppiata la Dino Dini-mania!

16 **SENSIBLE SOCCER**
Dopo aver scioccato il mondo con il loro ultimo *Mega lo Mania* (andate a pag. 56), la Sensible Software si sta preparando a una sfida ancora più grande: produrre il vero rivale di *Kick Off*.

21 **LAVORI IN CORSO**
Ci risiamo. Sembra che l'iniziativa ripresa il mese scorso abbia ottenuto un grande successo tra voi lettori. Allora abbiamo pensato di riproporvela certi di farvi cosa gradita. Tra i titoli di questa rubrica date un'occhiata particolare a *Grand Prix* il nuovo gioco del mitico Geoff Crammond. Troverete anche:
- The Godfather
- Eye of the Storm
- Hudson Hawk
- Mega Twins

86 **ITALIAN VIRTUALITY**
Ne abbiamo parlato e riparlato, anche quando tutti ripetevano che era presto per parlare della realtà virtuale, che era prematuro. Adesso che anche in Italia cominceranno a diffondersi i sistemi di VR in quanti saranno a dire: "VR? Ancora!?!

REGOLARI

5 **K GAMES NEW**
Le ultime novità da tutto il mondo! Sette pagine piene di notizie per essere al corrente di ciò che sta accadendo o che accadrà. Un appuntamento da non perdere. Mai!

94 **K-BOX**
Brambo's ci racconta come la pensa su questo e quello, senza risparmiare nessuno, nemmeno sé stesso.

88 **TRICKS'n'TACTICS**
Cosa farebbe Paolo Paglianti senza le vostre strazianti implorazioni d'aiuto! E voi, come fareste senza di lui?

◀ *Grand Prix Formula 1* della Microprose. Che sia il miglior simulatore di corse mai visto??!! Leggete a pagina 20

VOLO LIBERO

F117a **probabilmente spazzerà i cieli simulati dalla concorrenza quando uscirà a ottobre. La Microprose è comprensibilmente orgogliosa dell'ultimo suo nato, ma offre davvero qualcosa di nuovo ai giocatori o i miglioramenti, grafici e sonori, sono solo riadattamenti di qualcosa già visto?**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SERIE A TI REGALA UN SOGNO

IL TUO PRIMO SCUDETTO!

"SERIE A", il libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo" nella nuova edizione 91/92

nelle edicole delle principali città e... a casa vostra

PER CHI NON CONOSCE *SERIE A*

- **SERIE A** è il primo e unico gioco di simulazione sportiva basato sul **vero** campionato italiano di Serie A.
- Giocate a **SERIE A** con amici, compagni di classe e colleghi di lavoro e potrete lottare per lo "scudetto" anche se la vostra squadra del cuore rischia la serie B.
- Con **SERIE A** sei TU a decidere l'acquisto dei calciatori; sei TU a fare la formazione; sei Tu a calcolare i risultati delle partite.
- Per giocare a **SERIE A** non serve il computer: bastano carta, penna e una calcolatrice.

PER CHI GIÀ CONOSCE *SERIE A*

La seconda edizione di ***Serie A*** è stata aggiornata e ampliata.

Ecco le novità:

- revisione delle Regole del Gioco;
- voti e statistiche di tutti i calciatori del campionato appena trascorso;
- analisi e valutazioni dei calciatori del prossimo campionato, con andamento del voto negli ultimi tre anni;
- fatti, curiosità e "campioni" delle Leghe locali.
- buono sconto del 10% per l'acquisto del programma di gestione computerizzata del Vostro campionato;

OK, VOGLIO VINCERE LO SCUDETTO!

Desidero ricevere:

❑ n... libro SERIE A
❑ n... registro elettronico
❑ disco 3'5 ❑ disco 5'1/4
❑ versione mono ❑ versione colore

nome .....
cognome .....
via .....
città .....
CAP .....prov.....

Allego ricevuta di versamento sul conto corrente postale nº 17200205 intestato a STUDIO VIT, via Aosta 2 - 20155 MILANO

❑ L. 20.550 (18.000 libro + 2.550 + spese postali)
❑ L 27.000 (24.000 registro + 3.000 spese postali)
❑ L 46.000 (libro + registro + spese postali)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS GAMES NEWS GAMES

Nasce una nuova rivista dedicata ai giochi di ruolo. KAOS (che dovreste già trovare in edicola in questi giorni) garantirà mensilmente 64 pagine di notizie e curiosità sull'affascinante mondo dei GdR. Il prezzo sarà di lire 5000.

K ha passato le vacanze in giro per il mondo per informarvi sulle ultime novità...

I Simpson

Ritenuto da molti come il miglior gioco da bar del momento, la Konami sta attualmente convertendo il coin op *The Simpsons* per i maggiori formati dei computer da casa. L'argomento del gioco è la serie TV di cartoni animati che presto dovrebbero sbarcare anche in Italia, e il coin op permette a quattro giocatori di cimentarsi contemporaneamente attraverso schermi pieni di humor e di azione.

I giocatori possono interpretare Homer, il babbo, Marge, la mamma, Lisa, la sorellina oppure Bart, la peste, nel tentativo di recuperare Maggie, la più piccola della famiglia, che è stata rapita da alcuni ladri che erano sulle tracce di un diamante rubato. Lungo il percorso che ha come sfondo il tipico paesaggio di una cittadina americana, i personaggi si difenderanno dai cattivi usando attrezzi comuni come l'aspirapolvere di Marge e la corda per saltare di Lisa. La ricerca dei Simpson porta la famiglia più famosa d'America dai paesaggi casalinghi a posti di lavoro estremamente pericolosi - la centrale nucleare - dove il combattimento si fa più duro.

"Bart Simpson è diventato in poco tempo un personaggio che rappresenta la ribellione e l'umorismo sia per i giovani che per gli adulti," sottolinea Brian Dimick della divisione software della Konami.

Per portare "in vita" il personaggio e la sua personalità, la Konami ha realizzato il gioco con l'aiuto del creatore dei Simpson Matt Groening. *The Simpsons* sono molto popolari negli States. Più di 27 milioni di telespettatori si sintonizzano ogni settimana su Fox Channel per seguire le loro (dis)avventure. L'anti-eroe Bart Simpson è persino diventato un cantante Rap all'inizio dell'anno con il singolo "Do the Bartman".

Tutti stanno cercando di sfruttare la sua immagine a livello di Marketing e commerciale. Gli Universal Studios stanno per inaugurare un centro d'attrazioni dedicato ai Simpson all'interno del loro parco dei divertimenti in Florida, e Burger King ha recentemente legato la loro immagine ai suoi prodotti in America e in Inghilterra. Bart avrà anche il suo carro allegorico alla sfilata per il Giorno del Ringraziamento. Sembra proprio che l'unica cosa che non abbia ancora fatto sia candidarsi come Presidente. Per ora.

Come per il gioco da sala, diverse software house europee credono che questa licenza sia seconda per importanza al solo *Terminator 2*. La data di realizzazione e di messa in commercio sarà resa nota tra breve.

Super Space Invaders

I piccoli mostri verdi sono tornati reclamando vendetta in questa conversione della Kremlin per conto della Domark.

Super Space Invaders accomuna molti particolari derivanti da alcuni classici da bar come *Phoenix*, *Gorf* e *Galaxians*. Ondate di alieni si riversano verso l'ignaro giocatore da ogni angolo dello schermo, con il classico grosso sprite che appare quando si completa un livello.

L'idea di base resta identica. Il compito del giocatore è di distruggere gli alieni che avanzano a ranghi serrati. È possibile, inoltre, ottenere dei bonus in stile *Arkanoid* colpendo le occasionali navi che passano in alto sullo schermo.

Castelvania IV

La Konami, una delle maggiori case che supporta i sistemi Nintendo, sta per produrre una cartuccia per il Super Famicom che prosegue la saga di *Castelvania*.

Grazie alle maggiori capacità grafiche e sonore del Famicom, *Castelvania IV* dovrebbe essere superiore a tutti i precedenti episodi della serie. Questa avventura dinamica in perfetto stile giapponese, garantisce al giocatore 10 schemi densi di azione da esplorare. Dracula è tornato per terrorizzare la famiglia Belmont, e il giocatore dovrà affrontare innumerevoli pericoli prima di arrivare allo scontro finale. Nel ruolo di Simon Belmont, il giocatore attraverserà camere della tortura, foreste, caverne sotterranee e una miriade di altri paesaggi. Serpenti, piante carnivore e quadri animati sono solo alcune dei moltissimi nemici che si incontreranno in *Castelvania IV*. Un sistema di password permetterà di prendersi una pausa se l'azione diventa troppa convulsa.

Siete disposti ad accettare un'invito alla festa dei ghoul che si tiene nella casa dei non-morti?

Super Tetris

In tema di seguiti, fortunati o no, non poteva mancare il gioco russo più famoso del mondo. *Super Tetris*, prodotto dalla Spectrum Holobyte, promette di mantenere invariata la semplicità e l'immediatezza del gioco originale, rendendolo però più difficile.

Il gioco, come il precedente, è stato programmato dal sovietico Alexey Pajitnov, mentre i preziosismi grafici e sonori sono stati curati dai disegnatori della casa inglese.

Scene della cultura russa e motivi tipici dell'ex paese d'oltre cortina accompagneranno ogni schema.

Alexey Pajitnov non riesce a smettere di programmare giochi in stile *Tetris*. Deve averlo nel sangue.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS GAMES NEWS GAMES

Mobo e Robo Bonanza, i ladruncoli del coin op della Sega Bonanza Bros, faranno presto la loro apparizione su Amiga e Atari ST grazie alla US Gold.

Akira invade Vicenza

Il fantasy club Blood Ring di Vicenza organizza a Villa Lattes via Thaon di Revel 44, per il 26 e il 27 ottobre, la "Pandemonium Night", una convention con ingresso gratuito divisa in due serate durante le quali, oltre alla presentazione (con partecipazione dei visitatori) di numerosi giochi di ruolo o board game di ispirazione fantasy e di Fantascienza (Blood Bowl, Warhammer FB, Mighty Empires, Warhemmer 40K, Space Hulk, Heroquest, ecc.) avranno luogo le proiezioni di due cult-movie per gli appassionati dei cartoni animati giapponesi: "Gundam Counterattack" e "Akira".

I due film verranno proiettatti in lingua giapponese, per quel che riguarda Gundam, e in inglese, per Akira.

Akira, personaggio creato da Katsushiro Otomo, ha riscosso successo in ogni parte del mondo, e le sue avventure si ambientano in un Giappone post guerra atomica. I critici cinematografici hanno presentato il film come un cocktail tra "Blade Runner" e "Atto di Forza".

Per maggiori informazioni, e per assistere alle proiezioni, potete telefonare allo 0444/571342 oppure allo 0444/515666 (Fax 0444/927361).

The Killing Cloud

Guardando l'inquinato e rossastro cielo di San Francisco, cominciate a chiedervi se sarete in grado di portare a termine le 10 missioni che sono contenute nella versione per Pc appena terminata di *The Killing Cloud* della Vektor Grafix /Imageworks.

Il ruolo di un poliziotto del 1997 sarà rivestito dal giocatore, con lo scopo di debellare la banda dei Black Angels.

In seguito alle lamentele di Amnesty International, le scene dei violenti interrogatori ai prigionieri sono state eliminate, ma i programmatori hanno mantenuto invariata la splendida grafica in 3D. La versione di *The Killing Cloud* supporta le schede grafiche e sonore più diffuse su PC. Vi siete mai chiesti cosa vuol dire essere poliziotti del futuro?

Lo smog grava su San Francisco sono le ultime cose di cui dovete preoccuparvi in *The Killing Cloud*.

Crisi al Cremlino

In seguito ai recenti fatti che hanno sconvolto l'Unione Sovietica, la Spectrum Holobyte non avrebbe potuto avere un supporto pubblicitario maggiore per il loro prossimo titolo che simula la cultura economica, politica e sociale della Russia. Forse i capoccia di Mosca ne gradirebbero una copia?

Completa di "animazioni multimediali", questo gioco geopolitico sfida i giocatori nella gestione di uno dei problemi più dibattuti degli ultimi anni - come salvare l'Unione Sovietica dalla crisi economica e prepararla al 21º secolo.

Vladimir Baculyn, che è entrato a far parte della Spectrum Holobyte direttamente dalla Russia, è il programmatore capo del progetto. Baculyn ha incorporato immagini "televisive" che aggiornano continuamente il giocatore sugli eventi che avvengono sul suolo russo, mentre dei pro memoria danno resoconti e informazioni del KGB, dell'Accademia delle Scienze e da altri uffici importanti. Alcune notizie richiedono una reazione pronta e immediata, altre possono sembrare addirittura uno scherzo.

Con un modello economico accurato dell'Unione Sovietica, ai giocatori è data l'opportunità di prendere scelte realistiche che riguardino la politica, i budget e le riforme. Si può scegliere di seguire una forte linea Stalinista e imporre le leggi limitando i diritti civili e la libertà di stampa. E cosa ne dite dell'Anarchia? Come reagirebbe la società e l'economia russa alla totale libertà?

I giocatori non muoino mai in *Mercenary*, perdono semplicemente la loro nave e devono tornare a casa in taxi!

Mercenary III

Sempre schivo nel pubblicizzarsi o nel giocare il ruolo di PR, il programmatore Paul Woakes conosciuto per *Encounter* e *Damocles*, ha deciso di realizzare il seguito del suo primo gioco spaziale.

Mercenary III, della Novagen Software, è la logica estensione del classico di Woakes, che pur mantenendo lo stesso stile si arricchisce di sequenze di combattimento aereo che mantengono alta la sfida generale. La vista in 3D "virtuale" del sistema solare Dialis è popolata da nuovi personaggi di cui essere amici o da distruggere.

Double Dragon II

La straordinaria popolarità *Double Dragon* ha fatto in modo che venisse realizzato un film ispirato ai due gemelli delle arti marziali. Aspettando il film potete passare il tempo sul vostro gameboy menando botte da orbi!

Ancora pugni, calci e violenza saranno i protagonisti sul Gameboy grazie alla Acclaim che propone il seguito di *Double Dragon* garantendo nuove mosse, giocabilità e grafica. Chi avrebbe mai pensato che l'originale gioco a basso costo avrebbe prodotto tanti seguiti?

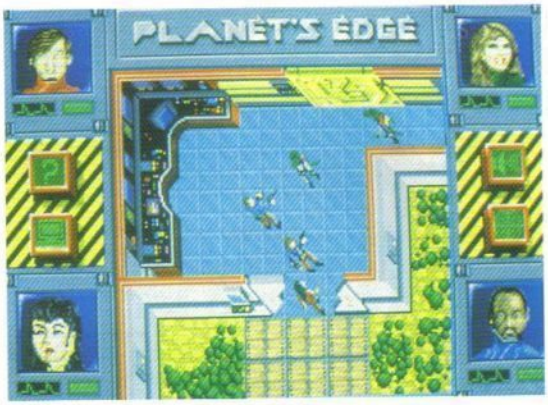
A causa della gelosia di un membro del club delle arti marziali degli Scorpioni, Billy Lee viene accusato di aver ucciso un amico. Diffamato ma non sconfitto, Billy e suo fratello Jimmy attraversano la "giungla d'asfalto" per provare la sua innocenza.

In 13 livelli di combattimento continuo, Billy e Jimmy possono usare il loro speciale repertorio di pugni, calci e salti per sconfiggere la malvagia banda dei Mohawk.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Planet's Edge



Con più 60 mondi diversi da scoprire, navi spaziali da realizzare e 'presentazione multimediale', il gioco di ruolo di fantascienza potrebbe aver raggiunto il punto di non ritorno.

Un gruppo di scienziati, ingegneri, dottori, piloti e tecnici sono in missione nel tentativo di recuperare la Terra risucchiata in un vuoto spazio temporale. D'un tratto una razza aliena colpita da una non ben definita fonte radioattiva velenosa, appare sulla scena. Potranno fornire informazioni importanti prima che si apra un altro squarcio nell'equilibrio dell'universo?

Voi siete a capo di questo gruppo di sopravvissuti dello spazio, con la sola speranza di riportare l'amato pianeta Terra alla sua originaria posizione. Chi ha detto che sarà facile?

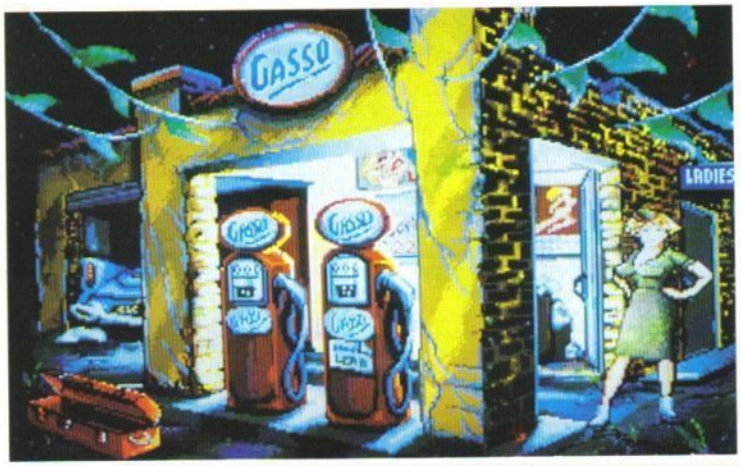
La New World Computing e la US Gold affermano che in *Planet's Edge* sono presenti più di 60 mondi da esplorare e scoprire, rompicapo all'interno della trama che presentano più di una soluzione, e combattimenti strategici sia a terra e che nello spazio. "È stata inclusa un opzione in tempo reale per gli amanti dei giochi arcade." riferisce un portavoce.

Dopo aver scelto i membri del vostro gruppo e averli attrezzati con le tute necessarie, le armi e gli strumenti scientifici, sarete in grado di costruire il vostro primo mezzo spaziale. Da questo momento in poi potrete disegnare e realizzare dozzine di navette spaziali, partendo dallo scafo e arricchendole di armi, strumenti reattori e tutto quello che ritenete più utile per la vostra avventura.

Guardian Angels

Le società ormai sono disposte ad acquistare la licenza di qualsiasi cosa si muova per avere un video gioco di successo! La Nuvision Entertainment si è assicurata il nome dei Guardian Angels, un gruppo di vigilante che tenta di portare l'ordine nelle metropolitane devastate dalla delinquenza, per un nuovo gioco per Megadrive.

I giocatori comandano un gruppo di eroi senza macchia e senza paura nel tentativo di sconfiggere le straripanti orde di fuorilegge del prossimo secolo. Per farlo utilizzano armi difensive e le mai tramontate arti marziali. Sapranno sicuramente far pulizia!



Leather Goddesses of Phobos 2 **del leggendario Steve Meretsky. Il concetto funzionava bene nella versione solo testo - solo il cielo sa come andrà nella versione multimediale.**

Robocop 3 sarà lanciato sul mercato per Super Famicom nei primi mesi del 1992 dalla Ocean. "Unisciti al senza casa di Detroit," così recita lo slogan pubblicitario, "nella sua lotta contro gli Slatterpunk e i Rehab che cercano d'impossessarsi della città. Keiko, un ragazzino di 11 anni, mago dei computer vi aiuterà nell'impresa."

Demon's Gate della Gremlin, viene descritto come il degno rivale di Ultima. *Lo scopriremo presto nelle versioni PC, Amiga e ST.*

Leather Goddesses Of Phobos 2: The Gas Pump Girls

Siete pronti per affrontare le ragazze del distributore? L'Activision si sta preparando a lanciare *Goddesses of Phobos 2* sul mercato degli ignari avventurieri provvisti di PC. È in cantiere anche una versione anche per CD-Rom.

Il metodo di gioco è cambiato radicalmente rispetto al titolo originale. Per competere con le avventure della Sierra e della Lucasfilm Games, l'Activision ha realizzato un gioco che sfrutta grafica VGA con 256 colori, "centinaia di animazioni", voci digitalizzate e motivi musicali, un'interfaccia semplice e immediata oltre a personaggi che possono parlare 5 lingue diverse grazie alla scheda sonora. La prima avventura Multimediale della Infocom è stata ideata da Steve "Zork Zero" Meretsky.

Produrre video giochi sicuramente paga, almeno nel paese del sol levante.La Nintendo, infatti, è entrata a far parte delle 30 aziende giapponesi più quotate. Davanti a Nissan, Pioneer e le Japan Airlines, e poco dietro a Sony, Fujitsu, NEC, Toshiba e Mitsubishi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DYLAN DOG: l'orrore continua

Solo due mesi fa avevamo annunciato che la Simulmondo sta realizzando il primo videogioco che vede come protagonista l'indagatore dell'incubo creato da Tiziano Sclavi.

È passato pochissimo tempo, ed ecco che il caro DyD ricompare sulle pagine di K. Questa volta però, non è per parlare del suo alter ego al silicio, bensì per annunciare le nuove uscite relative al gioco di ruolo che porta il suo nome.

La Das Production, oltre ad aver organizzato il 1º campionato nazionale del Gioco di Ruolo di Dylan Dog che si è tenuto a Prato tra il 28 e il 29 settembre, ha presentato il programma delle uscite di quest'autunno/inverno.

Tra settembre e novembre infatti, verranno pubblicati due nuovi moduli e "lo schermo dell'arbitro". Il primo modulo si chiamerà "Alta Società", avrà come ambientazione la Londra "bene" e sarà illustrato da Pietro Dall'Agnol, mentre nel secondo il paesaggio sarà l'Italia e risponderà al titolo di "Richiamo Dall'Inferno".

Il prezzo di "Alta Società", che dovrebbe già essere in distribuzione mentre state leggendo, sarà di L. 15.000. Il costo delle altre due pubblicazioni non è ancora stato comunicato.

Dal 17 al 20 ottobre a Venezia, si terrà il convegno "Sticcon V", organizzato dallo Star Trek Italian Club. Nel corso delle serate dedicate a Mr. Spock e compagni, avranno luogo proiezioni di materiale inedito e non, con la partecipazione di attori e doppiatori della nuova serie "The New Generation". Per maggiori informazioni è possibile telefonare allo 02/8911326 oppure allo 0431/510766

Tutti in carrozza

Se *Railroad Tycoon* vi sta ormai annoiando, perché non fare un giro con *A-Train*?

Questa simulazione si sta facendo strada a suon di vendite in Giappone. La Maxis, creatrice di *SimCity*, ha ottenuto i diritti per l'Europa e il Nord America e sta inizialmente lavorando alla versione per PC che dovrebbe essere pronta per l'inizio dell'anno prossimo.

Superficialmente, si potrebbe dire che *A-Train* della Artdink e la versione giapponese del popolare gioco della Microprose - con l'eccezione che in *Railroad Tycoon* si deve solo diventare ricchi, mentre con il gioco della Maxis dovrete diventare un bravo assessore ai trasporti. Dovrete guadagnare denaro, comprare terreni, costruire le linee ferroviarie e farci viaggiare i treni. Semplice vero?

"È una specie di trenino vivente," dice il capo della Maxis Jeff Braun, "Si potrebbe anche solo stare a guardare mentre i treni si muovono e le case vengono costruite e sviluppate. Ci sono un sacco di dettagli. Provate a guardare i parchi di divertimento e le aree dedicate allo sci."

***A - Train* potrà sembrare molto familiare a tutti i fan di *SimCity*, ma è così bello che probabilmente in pochi avranno da ridire. (Ringraziamo la rivista giapponese Lo-gin per averci permesso di usare questa foto)**

I titoli per Gameboy entrano negli 'enta!

I giochi per Gameboy hanno ormai raggiunto la maggiore età. Dai cinque titoli che avevano accompagnato il lancio ufficiale del piccolo portatile Nintendo, i giochi importati dalla Mattel con istruzioni in italiano e attualmente disponibili, hanno ormai raggiunto le trenta unità.

Tra le novità più attese ci sono senza dubbio *Spiderman*, che vede come protagonista il supereroe creato dalla fantasia di Stan Lee, *Gargoyle's Quest* (su questo numero potete leggerne la recensione), *Revenge of the Gator*, un simpaticissimo flipper che straripa di alligatori, *World Cup*, la prima simulazione di calcio per Gameboy, *Dr. Mario*, poteva mancare la "bandiera" Nintendo?, *The Rescue of Princess Blobette*, che continua la saga del pluri decorato *A boy and his Blob*, gioco prodotto originariamente per NES.

La produzione di titoli per il Gameboy comunque non finisce qui. Sono in cantiere molte realizzazioni che si rifanno a vecchie glorie e a titoli nuovi. *Pitfall*, *Little Computer People*, *Ghostbusters*, per non parlare poi di *Kick Off* (per saperne di più su quest'ultimo andate a leggere la nostra esclusiva di questo numero).

Sembra proprio che il passatempo più divertente e trasportabile del mondo stia per vivere una seconda giovinezza; anche se, a dire il vero, la prima non è ancora passata.

Guerre Stellari - presto nei migliori cinem... computer da casa

Star Wars

K può rivelare in esclusiva che la Lucasfilm Games sta lavorando segretamente a un simulatore di volo che si basa sui famosissimi film di George Lucas.

Molti dei migliori progettisti e programmatori della Lucasfilm sono stati assegnati al progetto che ha come fulcro il caccia X-Wing guidato da Luke Skywalker nel primo film. Anche se i lavori sono appena iniziati, un portavoce della casa americana ci dice che il gioco sembra già un potenziale successo. Ci ha detto che la grafica vista in *Secret Weapon of the Luftwaffe* è stata aggiornata al di là dell'immaginabile e usata per riprodurre in maniera realistica i Tie Fighter Imperiali e gli Star Destroyer. Il Millennium Falcon dovrebbe fare un'apparizione speciale così come alcuni personaggi tipo R2-D2 e C-3PO.

La Lucasfilm Games ha avuto un successo più che considerevole in passato con *Their Finest Hour*, *Indiana Jones* e *The Secret of Monkey Island* nelle versioni per PC, Amiga e Atari ST. Al momento l'importatore ufficiale italiano, la C.T.O., non ha saputo dirci nulla riguardo il simulatore di volo basato sull'X-Wing.

Sue Seserman della Lucasfilm Games ha confermato che in via di sviluppo un nuovo progetto che ha come argomento Guerre Stellari, ma ha aggiunto che "non è stato deciso ancora nulla di preciso...". Se tutto andrà in porto, i possessori di PC dovrebbero essere in grado di distruggere la Morte Nera entro un anno.

Nel frattempo, la software house francese Ubisoft sta lavorando alla versione per Gameboy di un gioco basato su Guerre Stellari. Al momento sembra che questa versione per il portatile di casa Nintendo dovrebbe essere un adattamento del gioco per NES - che sarà disponibile quest'inverno grazie alla Lucasfilm e alla JVC Musical Industries. Un portavoce della Ubisoft ha dichiarato che Guerre Stellari è come un grosso videogioco, e che il gioco per Gameboy sarà uno dei migliori titoli disponibili sul mercato.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THUNDERHAWK

AH-73M

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

Quale membro speciale della squadra "MERLIN", hai ricevuto ordini specifici per scongiurare la situazione di crisi mondiale senza provocare una guerra su larga scala. Pilota il tuo "ThunderHawk" in quella che è stata definita "La più veloce simulazione in grafica 3D mai apparsa su home computer". (ACE)

DISPONIBILE PER
AMIGA E PC

T G M 96%
C+VG 90%

CORE
DESIGN LIMITED

...use, 69/71a Ashbourne Road, Derby DE3 3FS. Telephone: (0332) 297...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ECES '91

Doveva essere l'evento dell'anno, invece si è rivelato una grossa delusione. Parliamo dell'European Computer Entertainment Show (ECES) di Londra trasformato una settimana prima dell'apertura da salone aperto al pubblico a salone dedicato ai soli operatori del settore.

La Francia ha dato i natali ad Alain Prost, riuscirà la Ubisoft a ripetere con *Vroom* il successo del suo connazionale?

***A**parte la figura rimediata dagli organizzatori e dall'industria dei computer giochi in generale, il fatto che il CES sia stato ridimensionato a salone per gli addetti ai lavori, ci ha facilitato il compito di cronisti: non essendoci il caos e il pubblico dello scorso anno, si poteva tranquillamente camminare tra le corsie senza doversi aprire la strada a gomitate.*

Le novità erano talmente tante che abbiamo dovuto dividerle in vari punti della rivista: alcune sono nelle pagine delle notizie, altre qui di seguito e altre ancora - quelle più interessanti - le trovate sotto forma di "Lavori in corso" alle pagine 21-39. Senza perdere altro tempo in chiacchere passiamo subito in rassegna velocemente casa per casa, le novità che ci aspettano da qui a Natale e oltre.

ACCOLADE

Molte le novità Accolade per la stagione calda: *Spellcasting 201: The Sorcerer's Appliance* è il seguito di *Sorcerers Get All The Girls*; *Altered Destiny* è la seconda avventura animata della Accolade disegnata apposta per l'Amiga dopo *Search For The King*, a proposito del quale è in arrivo il vero e proprio seguito, intitolato *Les Manley in: Lost in L.A.*; un altro seguito tra breve disponibile sarà *Elvira II: Jaws of Cerberus*; *Mike Ditka Ultimate Football*, infine, dovrebbe essere, come dice il titolo, il definitivo gioco di football americano. Staremo a vedere.

CORE

La Core si prepara ad affrontare la stagione autunnale con due titoli: *Wolf Child* (Amiga/ST), un'avventura dinamica con scorrimento parallattico multistrato a 360º e *Heimdall* (tutti i 16-bit) è una saga vikinga in stile isometrico (alla *Cadaver*, per intenderci) con un sistema di combat-timento molto immediato e la possibilità di interagire con qualunque elemento del fondale.

DOMARK

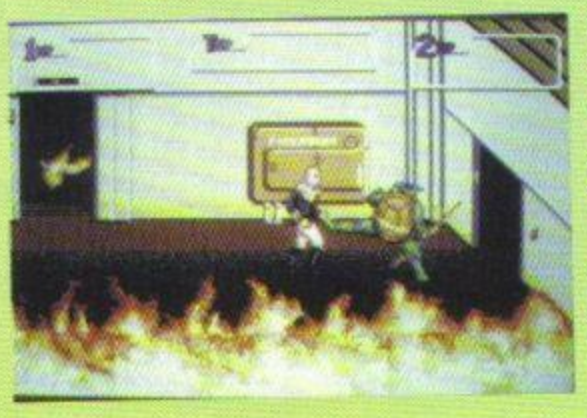
Di *Super Space Invaders* e *World Cup Rugby* ne parliamo nelle pagine delle notizie, qui non ci resta che parlare di *Pitfighter*, *Race Drivin'* e *Mig-29M SuperFulcrum*. Il primo è la conversione del picchiaduro da bar con grafica digitalizzata; il secondo è la conversione del famoso coin-op dell'Atari; il terzo è un simulatore di volo del segretissimo aereo sovietico che può anche essere giocato anche da due giocatori collegati in link.

ELECTRONIC ARTS

In quanto a numero di uscite anche la EA non scherza. Tanto per cominciare, finalmente a novembre uscirà *Birds of Prey*. Poi sono in arrivo *Hard Nova*, *Starfleet* e *Starflight II* per Amiga, *Star Trek: The 25th Anniversary* e *The Bard's Tale Construction Set* dalla Interplay per PC e quattro nuovi titoli dalla Three-Sixty, *Harpoon Challenger Pack*, *Patriot*, *Theatre of War* e *ABC Sports 1992 Winter Sports Games*. Ovviamente, aspettatevi per Natale anche *Populous II*.

(A sinistra) *Harlequin* della Gremlin

(Sotto) *Turtles II - The Coin-Op Game* della Mirrorsoft. Riuscirà a ripetere il successo del suo predecessore?

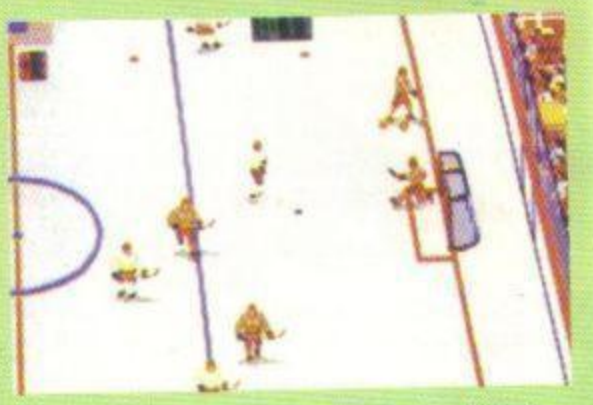


(In fondo a sinistra) *Smash TV* della Ocean, dal bar a casa vostra.

(A sinistra) Dopo Loriciel e Ubisoft anche la Infogrames si produce in un gioco di tennis, *Advantage Tennis*.

ELECTRONIC ZOO

Tra qui e Natale l'Electronic Zoo lancierà ben cinque nuovi titoli. *Cardiaxx*, uno sparatutto a scorrimento; *Under Pressure* è il nuovo sparatutto con grafica parallattica del team Eldritch the Cat; *Son of Zeus* è un gioco arcade-fantasy ambientato nell'antica Grecia; *Fireforce* è uno sparatutto/picchiaduro di ambientazione militare; *Abandoned Places*, infine, è un gioco di ruolo con mostri intelligenti e programmabili, oltre 60 incatesimi, 70 minuti di musica evocativa, 12 diversi tipi di dungeon e centinaia di oggetti animati.



Face Off - Con questo gioco di hockey la Krisalis vuole ripetere il successo di Manchester United Europe.

GREMLIN

È forse la prima volta che la Gremlin affronta la stagione invernale con così tanti giochi nella manica. *Utopia*, *Videokid*, *Space Crusade* e *Harlequin*, *Suspicious Cargo* (tutti i 16-bit) e *Daemonsgate* (solo PC) sono i prodotti Gremlin per l'autunno/inverno.

INFOGRAMES

Poche ma buone le novità della francese Infogrames. *Aeternam* (PC) è "un'avventura al 100%" con 256 colori su schermo, grafica 3D in tempo reale, molto umorismo e un universo di gioco gigantesco (10 volte quello di *Drakkhen*!). *7 Colors* è un puzzle-game basato sui colori per 1/2 giocatori, mentre *Advantage Tennis* è l'ultimo gioco di tennis di provenienza transalpina che, secondo la Infogra-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOSTALGIE FINLANDESI

Stavros Fasoulas, chi è costui? Molti di voi non sapranno rispondere a questa domanda, ma alcuni sicuramente lo ricorderanno come l'autore di Sanxion, Delta e Quedex per C64e come il primo (e forse unico) programmatore finlandese di videogiochi.

Dopo diversi anni di inattività, Stavros Fasoulas s'è messo a studiare l'assembler Amiga e ha disegnato un nuovo gioco intitolato *Galactic*, un gioco d'azione frenetico (simile a uno sparatutto, ma per niente violento) che a prima vista ricorda il mitico *Robotron* della Williams.

Lo schermo è così pieno di sprite che inizialmente si viene presi da un senso di agorafobia

Galactic è diviso in round. Per completarli, il Re (il personaggio guidato dal giocatore) deve trasformare tutti i sudditi di ciascun round in frutta, colpendoli con delle carte da gioco. Ma non è tutto qua, i sudditi infatti sono divisi in due fazioni di diverso colore le quali cercano di sopraffarsi a vicenda trasformando gli altri nel loro colore. Il Re, il cui compito è anche quello di mantenere la pace e l'equilibrio nel regno, deve trasformare i sudditi in frutta senza però alterare l'equilibrio tra le due fazioni: quindi deve colpire un po' gli uni e un po' gli altri, e ciò tiene il giocatore sul chi va là e conferisce una dimensione "strategica" al gioco.

Le parole, purtroppo, non rendono giustizia alla dinamica del gioco e peraltro, non avendo Stavros trovato ancora un editore, è forse troppo presto per parlare del gioco in sé e per sé. Preferiamo quindi parlare della filosofia che sta dietro al gioco, che è sicuramente una delle cose più interessanti che abbiamo sentito dire da un programmatore/designer di giochi da qualche anno a questa parte. *Galactic*, infatti, non è un semplice gioco ma un manifesto di intenti, una dichiarazione d'amore per i vecchi coin-op dei primi anni ottanta. All'ECES Stavros distribuiva a destra e manca un foglio dove era spiegata questa filosofia. Abbiamo quindi estratto dei brani di quel testo per presentarvi come e perché Stavros Fasoulas ha realizzato *Galactic*.

"Galactic *è il mio ambizioso tentativo di creare un gioco totalmente nuovo e allo stesso tempo di tornare alle radici dei videogiochi sfruttando i vantaggi della tecnologia odierna. Se confrontiamo i videogiochi degli ultimi anni '70/primi anni '80 con quelli di oggi, possiamo facilmente vedere cosa è successo. Una volta c'erano persone molto creative che creavano giochi molto originali. Quelli erano i giochi che giocavo quando ero ragazzo. Giochi che non dovevano copiare niente e nessuno perché non c'era niente da copiare. Non solo erano originali ma anche molto divertenti. Sia che consistessero in gonfiare le "creature" o scavare buche per farle cadere dentro o semplicemente sparare, erano sempre e solo dei giochi, fantastici, irreali e fuori da questo mondo. Anche se consistevano in distruzione, almeno nella mia mente erano tutt'altro che distruttivi.*

Un gioco è principalmente una questione di destrezza, sia essa fisica (giochi d'azione) che mentale (rompicapo, giochi di strategia o d'avventura), quindi si finisce sempre per evitare qualcosa, raccogliere qualcosa, colpire qualcosa, prendere qualcosa. I giochi del passato riuscivano a trattare queste azioni in modo innocuo. Ora, guardate i giochi di oggi. A un certo punto, quando i programmatori hanno cominciato a non avere più idee originali, hanno introdotto la realtà nel mondo dei videogiochi. Non so se questo ha a che vedere con i miglioramenti della tecnologia, ma penso che ad un certo punto qualcosa è andato storto: la violenza è stata introdotta nei nostri pixelmondi fantastici fino ad allora innocenti.

La gente si lamenta in continuazione della scarsa originalità dei giochi. È naturale che i giochi cerchino di copiarsi a vicenda, ma quello che è più importante dell'originalità è il soggetto/oggetto dei giochi. Circa un anno fa mi sono accorto che in circolazione non c'erano altro che giochi (si possono ancora chiamare giochi?) con sprite sempre più grandi, qualunque-cosa-vi-venga-in-mente sempre più grande e enormi quantità di sangue sempre più realistico. Che cosa è successo a Ms. pacman*? Perché ci deve essere del sangue? Non c'è bisogno di essere figli dei fiori o pacifisti per capire che quello che una volta erano fantasia e "bellezza" oggi sono diventati caos e "bruttezza".*

Qualcuno potrà rispondere che la violenza vende, ma io non la bevo. La gente gioca quello che gli viene offerto. I produttori hanno continuato a riprendere i formati di successo, sfruttato le nuove tecnologie, raddoppiate la violenza e il realismo e prodotto altre insulse schifezze.

Non c'è ragione di riportare indietro le lancette del tempo. L'industria dei videogiochi che una volta era piccola, indipendente e creativa è diventata schiava della cultura di massa, è diventata un prodotto non più una forma d'arte (e io che ho sempre pensato che fosse proprio questo...).

Galactic *non è una copia del passato, poiché sta in piedi da solo, non deve essere Space Invaders 90. È un gioco che può stare a fianco di* Defender, Pengo, Donkey Kong *o qualunque altro "classico", ma è anche un prodotto di alto livello in quanto a programmazione, grafica e musica. Ma d'altronde,* Galactic *non vuole essere un gioco carino, perché è troppo originale per esserlo.* Galactic *è l'opera di un individuo che crede che i ragazzi meritino di meglio di quanto gli viene offerto. È il mio omaggio al passato, il mio dono al mondo dei giochi, poiché penso che dovremmo ancora giocare giochi dove la cosa più importante è il divertimento innocuo e innocente.*

Sottoscriviamo tutto ciò al 100%, anzi siamo contenti di aver conosciuto Stavros e aver ricordato con lui i "vecchi coin-op" che allora ci hanno fatto amare i videogiochi.

mes include colpi di ogni tipo (più di qualunque altro prodotto concorrente).

KRISALIS

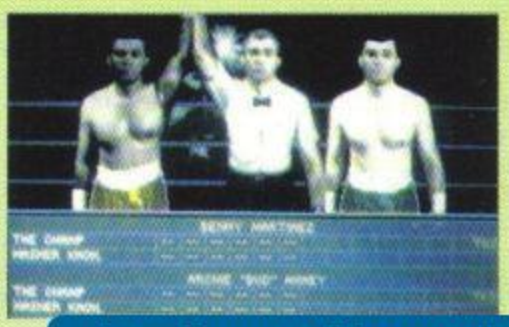
Dopo il successo di *Manchester United Europe*, la Krisalis tenta di nuovo la strada dei giochi sportivi con *Face Off*, un misto di gioco d'azione/gestione basato sull'hockey sul ghiaccio.

MICROPROSE

Anche la M. ha diversi assi nella manica. A partire da *Civilization*, il nuovo ambizioso gioco di Sid Meier, definito il più "affascinante 'gioco divino' mai realizzato", per seguire con *A.T.A.C.* della Argonaut Software, un gioco per metà simulatore di volo e per metà gioco strategico; *Command HQ*, un gioco di guerra con grafica in 3D e sonoro innovativo; *UMS II Planet Editor*, un utility per *UMS II* che consente di creare il proprio mondo e le proprie battaglie oltre ad offrire due nuovi scenari; *Timequest*, una avventura dinamica con viaggio nel tempo; *Microprose Golf*, un simulatore con alta giocabilità.

(A fianco) *Civilization*, il nuovo ambizioso gioco di Sid Meier

(In fondo a sinistra) *TV Sports Boxing* della rediviva Cinemaware. L'altro titolo *TV Sports* è dedicato al baseball.



MINDSCAPE

Delle novità Mindscape, la gran parte sono di provenienza Origin. La casa texana ha infatti annunciato *Strike Commander* e *Ultima VII* e - finalmente! - l'uscita di *Ultima VI* e *Wing Commander* per Amiga. Dalla

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mindscape sono in arrivo *Paperboy II* e *4-D Tennis* per tutti i formati.

MIRRORSOFT

Anche la M. ha una lista lunghissima di nuovi titoli. Cominciamo da quello che molti prevedono sarà il Nº 1 natalizio: *Turtles II - The Coin-Op Game*, a cui si affianca l'altra conversione da coin-op, *Cisco Heat*. I titoli originali sono: *Devious Design, Suzerain, First Samurai, Apocalypse, Lure of the Temptress, Fire and Ice* e *Drop Soldier*. A questi si devono aggiungere i titoli delle case distribuite dalla M. e cioè: *Rollerbabes, TV Sports Baseball* e *Boxing* della Cinemaware (che non è morta), *Red Phoenix, Legend* e *Riders of Rohan* della PSS, *A-10* e *Falcon 3.0* della Spectrum Holobyte.

PSYGNOSIS

Gran segretezza alla Psygnosis, che punta tutte le sue carte natalizie su *Leander*, un gioco che sembra essere stato creato con un occhio al mercato giapponese. L'altra grossa novità è *Beast III*, o meglio il nuovo gioco del team di *Beast*. In effetti, *Beast III* è solo un titolo di lavoro per identificare il progetto. Il vero nome è ancora da decidere.

OCEAN

Come al solito la Ocean ha presentato una serie impressionante di conversioni/licenze. La più importante è probabilmente *The Simpsons*, anche se la Ocean punta come Nº 1 natalizio su *WWF: Wrestlemania*. Oltre a questi due megatitoli, sono in arrivo *Smash TV* e *Space Gun*, due conversioni di giochi coin-op e *Robocop 3*. Inoltre - udite, udite! - alla fine d'ottobre gli utenti Amiga potranno mettere le mani su *Sim Earth*.

SIERRA ON-LINE

I titoli della Sierra sono talmente tanti che se dovessimo stare qui a illustrarli uno per uno non ci basterebbe l'intera rivista. In realtà, stanno rieditando tutti i loro giochi (anche quelli più vecchi) per il mercato europeo, quindi cuccatevi questa rapida ma significativa lista delle sole "vere" novità: *Police Quest III, Willy Beamish, Longbow, Hoyles Book of Games III, Nova 9* e *Dr. Brain*.

SYSTEM 3

Last Ninja 3 per Amiga è finalmente in dirittura d'arrivo, mentre in novembre uscirà *Myth* per 16-bit.

UBISOFT

Poche ma buone le novità della Ubisoft. r Vediamole: *Celtic Legends*, un mix di strategia e RPG per 1/2 giocatori; *Light Quest*, un arcade adventure che può essere anche solo arcade o solo adventure; *Battle Isle*, un gioco di strategia simile a quelli da tavolo con esagoni, *Starush*, un classico sparatutto dall grafica ricchissima e *Vroom*, un gioco di corsa collegabile in link. Infine, è stata annunciata l'uscit, anche se non si sa ancora la data precisa, di *Bat 2*.

Per tutte le altre case/marche non presenti in questa lista, scegliete una delle seguenti ragioni:
1) Mancanza di spazio, tempo, ecc;
2) Ce ne siamo dimenticati;
3) Non avevano niente di interessante.

Beat the winter blues now ! ..... Who else ?

COMPUTERMANIA
コンピュータマニア

VENDITE SOLO PER CORRISPONDENZA
CONSOLES - HARDWARE - SOFTWARE
V.le Pisa, 33 - 20146 MI (I) - Tel. 02/40092059

Prodotti di nostra importazione da USA, CINA, GIAPPONE e GERMANIA, accettiamo solo prenotazioni con consegna in 5/10/15/20 giorni, dipende da dove deve arrivare il materiale da voi prenotato, il materiale disponibile in magazzino da noi verra' consegnato in max 72 ore. Non si fanno contrassegni per somme oltre L.200.000, nel caso di somme superiori occorre fare il pagamento anticipato.

Super Famicom - Gameboy
Megadrive - Game Gear
Neo Geo - Amiga - C64 GS
Pc-engine GT - Lynx
Pc-engine DUO - CD TV
Core Grafx II - Super Grafx
Turbo Grafx - CD-Rom²
CD-Rom Sega ®
CD-Rom Super Famicom

I migliori prezzi li trovi qui, prova ! !

DISPONIBILI A LISTINO TUTTI GLI ACCESSORI E IL SOFTWARE ESISTENTE PER OGNI CONSOLE E COMPUTER.
ARRIVI OGNI SETTIMANA CIRCA.
RICHIEDETECI I LISTINI AGGIORNATI.

http://www.oldgamesitalia.net/

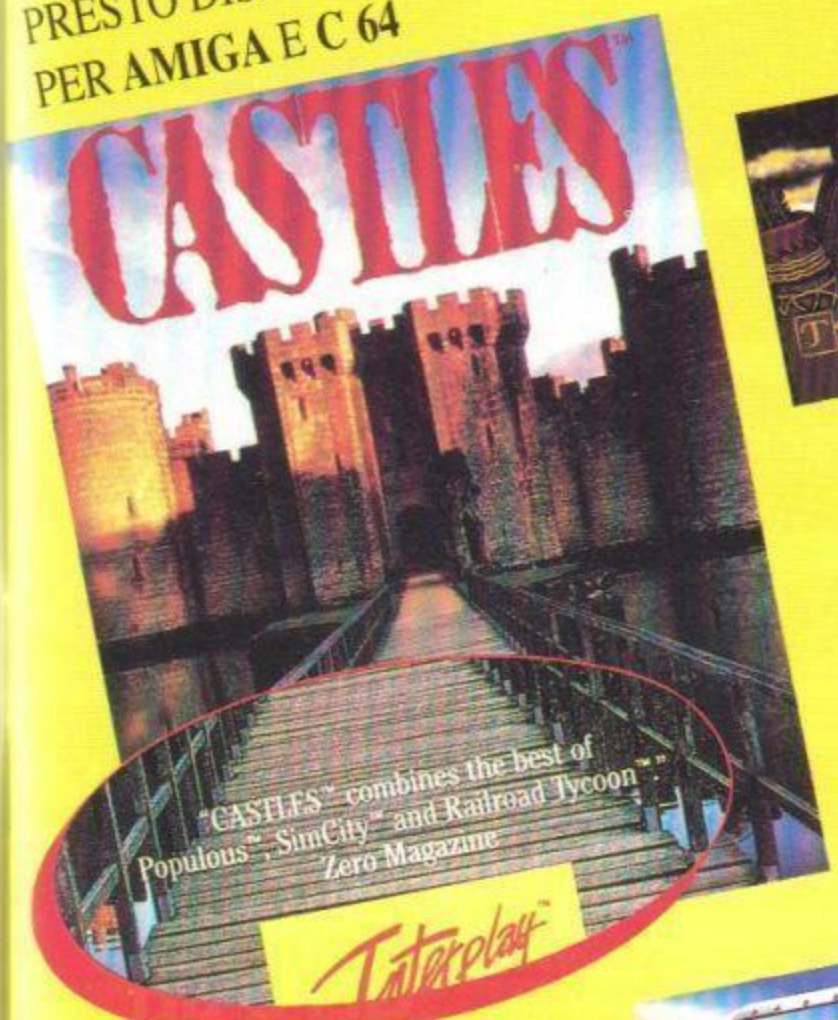
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I TITOLI DELL'ANNO

ELECTRONIC ARTS®

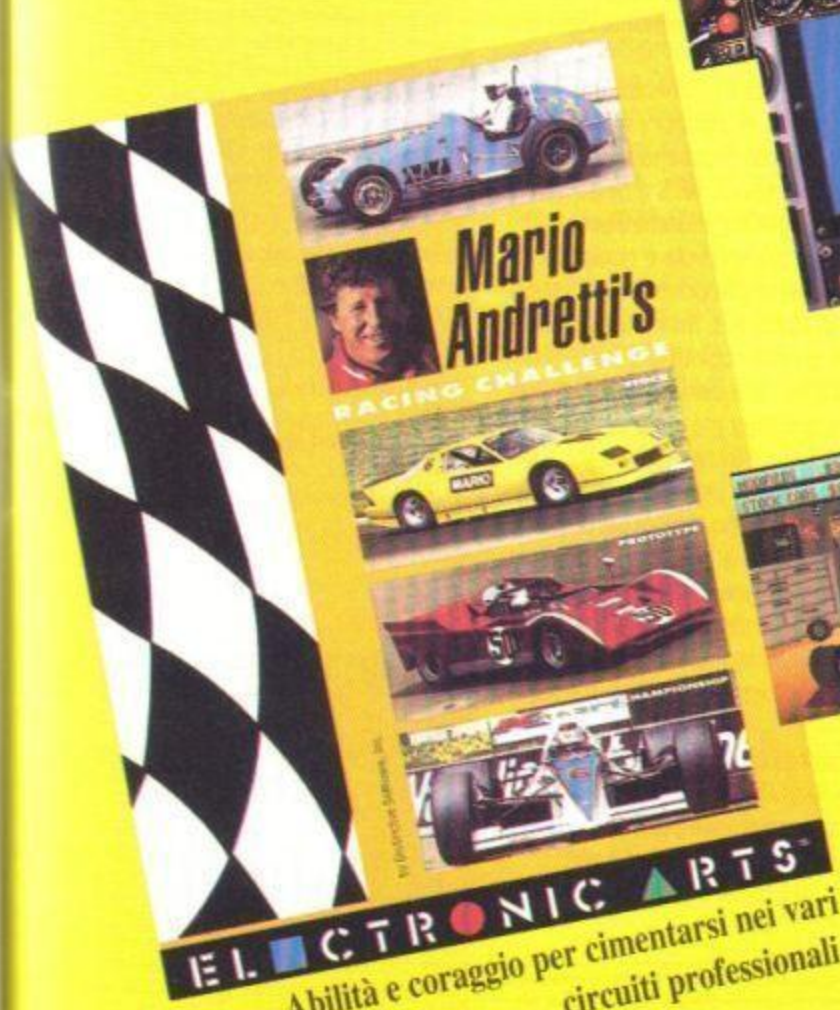
PRESTO DISPONIBILE
PER **AMIGA** E **C 64**



Disponibili per PC
Grafica VGA
256 colori
Manuali in Italiano

Scheda sonora:
AdLib - Soundblaster
Roland -
Tandy - Covox.

La 2ª guerra mondiale, la Corea, il Vietnam.
Ecco le missioni da affrontare.



Abilità e coraggio per cimentarsi nei vari circuiti professionali.

http://www.oldgamesitalia.net/ edosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/7 http://www.oldgamesitalia.net/

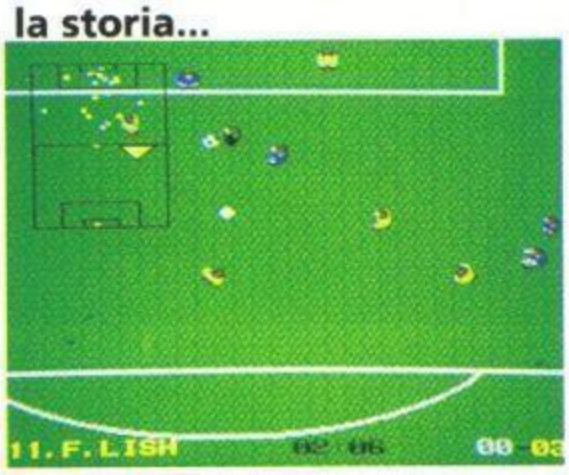
http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIALE

K ESCLUSIVA

BIG MATCH

Finalmente! Da oggi anche i possessori di un Nintendo o di un Sega potranno sperimentare l'esperienza ludica del secolo. *Kick Off* irrompe nel mondo delle console e K, come sempre, è in prima linea a raccontarvi tutta la storia...



Kick Off è stato il sogno proibito di tutti i possessori di una console fin dalla sua prima apparizione, nel 1989. Potete avere tutti i *Mario* e i *Sonic* del mondo, ma questo non significa nulla se vi è negata la possibilità di giocare al Gioco Più Bello del Mondo sulla vostra console. Naturalmente chi ha in casa un'Amiga o un ST ha potuto pavoneggiarsi per due anni davanti a questi sfortunati, non sapendo che la situazione stava per cambiare. Se per i possessori di un computer la festa è finita, per tutti coloro che hanno in casa una console sta per iniziare. Dopo un'attesa tormentosamente lunga, la Anco si è finalmente data una mossa e ha pubblicato *Kick Off* su cartuccia.

Iniziamo con le brutte nuove. Non c'è, per il momento, una versione su Megadrive. Il progetto è in corso di sviluppo, ma sarà realizzato solo in un futuro non si sa quanto prossimo. Per il momento i formati fortunati sono Super Famicom, NES e Sega Master System. Sul fronte dei portatili, GameBoy e GameGear.

Come è facile attendersi, la versione più notevole è quella per Super Famicom. Alla Imagineer, l'etichetta giapponese già responsabile della versione per Famicom di *Popolous*, hanno affrontato il compito con estrema cura ponendosi come obiettivo il massimo rispetto per la giocabilità del programma. Si è così evitato il rischio di una conversione tutta musichette e lustrini ma priva di sostanza. Il risultato è probabilmente il gioco graficamente migliore tra quelli apparsi sul 16-bit Nintendo, con i tradizionali giocatorini in miniatura e vari tocchi di realismo sparsi per il campo. Alcuni particolari sono stati coloriti o potenziati, per sfruttare al meglio le impressionanti capacità SFX della macchina, ma la giocabilità e lo spirito del gioco originale vengono restituiti intatti - tanto che un giocatore veterano di *Kick Off* potrebbe prendere in mano questa versione e iniziare a giocare subito senza problemi, eccettuato l'adattarsi a controllare il gioco con un joypad.

Il gioco è stato scritto principalmente per il mercato giapponese ed è stato battezzato *Pro Soccer* - *Kick Off* era un nome già registrato in Giappone da una società di cerniere lampo! Dal momento che i jap desiderano rilassarsi quando si trovano davanti allo schermo di gioco, il programma è stato rallentato leggermente.

(Sopra a sinistra) In Giappone le prenotazioni per *Pro Soccer* hanno già raggiunto le 150.000 unità - tre volte l'ammontare necessario perché un titolo per Super Famicom sia considerato un successo!

(Sinistra) La schermata di selezione delle tattiche di *Pro Soccer*. I nomi che leggete sono quelli della prossima nazionale italiana...

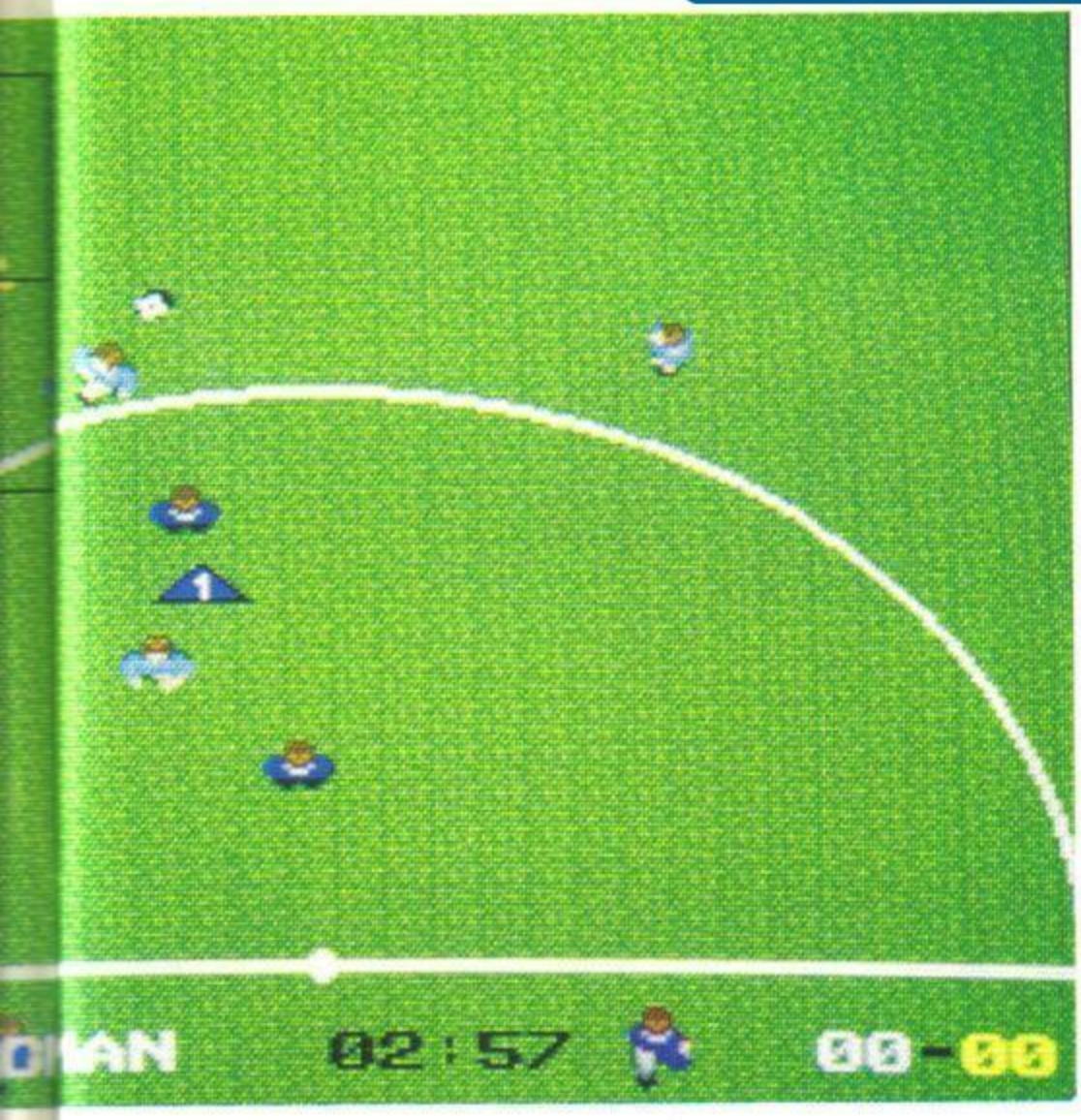
GLI 8-BIT

Anche i possessori di una console a 8-bit potranno partecipare alla grande festa - giocando con due delle versioni migliori! *Super Kick Off* apparirà per NES e Sega Master System agli inizi del 1992, ed entrambe le versioni sono notevolmente simili a quella per Amiga nonostante la grafica sia leggermente meno raffinata. La velocità, naturalmente, rimane la stessa e la giocabilità è identica. La versione per Master System (programmata dalla US Gold) vanta otto squadre di prima divisione al posto delle tradizionali "Squadra A & Squadra B", ed è molto più vicina in stile a *Kick Off 2*" che al gioco originale. Il NES vanta invece una musica composta da Barry Leitch, tutte le caratteristiche di *The Final Whistle*, compreso il fuorigioco, una competizione europea e una nuova opportunità fin'ora inedita - la possibilità di marcare i giocatori!

***Super Kick Off* per Nintendo Entertainment System (sopra) promette di annullare qualunque altro titolo calcistico per 8-bit - e di diventare l'hit dell'anno. Sicuramente ha le carte in regola per farlo!**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La partita si svolge sempre a tutto schermo, con uno scorrimento paragonabile a quello dell'Amiga. A causa delle piccole dimensioni dello schermo, la parte di campo mostrata sarà leggermente inferiore rispetto all'originale di circa un quarto, ma la grafica dei giocatori e i dettagli del terreno di gioco resteranno gli stessi. In realtà, è un po' come giocare alla versione per ST togliendo completamente il colore, dal momento che lo scorrimento del terreno di gioco nelle due versioni viene sottolineato da strisce di campo di colori diversi piuttosto che da una complessa (e costosa in termini di CPU) rappresentazione dell'erba. La qualità di *Kick Off* per Gameboy è veramente incredibile, dati i limiti della macchina - arbitri, tipi di campo, statistiche, tattiche, vento, doppio effetto... La giocabilità è certamente identica e gli unici problemi possono apparire quando si cerca di eseguire azioni complesse con i relativamente poco pratici controlli del tascabile Nintendo.

Super Kick Off potrà essere giocato da più giocatori, ma i dettagli su questa opzione sono ancora nebulosi. Alcune indiscrezioni parlano della possibilità di collegare fino a otto giocatori tramite una speciale interfaccia, ma tutto sembra essere ancora in alto mare. Certa è la possibilità di giocare in due tramite l'interfaccia standard. Qualunque sia il risultato finale, *Super Kick Off* sarà certamente pubblicato entro i primi mesi dell'anno prossimo. La versione per GameGear dovrebbe essere virtualmente identica a quella per Master System (vedi box qui a fianco). La cosa non sorprende, visto che le due basi sono tecnologicamente molto simili.

Beh, ci sembra che le novità non manchino. Di una cosa si può essere certi: l'arrivo di *Kick Off* non passerà inosservato nel mondo delle console. In un momento in cui queste macchine stanno solo attendendo l'occasione giusta per esplodere ancora di più, *Kick Off* potrebbe rivelarsi la vitamina da lungo attesa. Qui in redazione *Kick Off* è in testa alla lista delle cause di ritardo della data di uscita della rivista, e non è un caso che in questi giorni un gran numero di redattori si fa sorprendere mentre scrocchia le dita o esegue saltelli di preparazione in bagno. Oddio, spero che nei prossimi mesi continuerete a trovarci in edicola...

Il risultato è l'assenza del livello "Internazionale", la cui frenesia lo rende il preferito tra i giocatori dell'altro emisfero. Il resto del gioco praticamente non ha subito variazioni - l'unica nota di rilievo è l'inclusione in una sola cartuccia dell'espansione *Extra Time*. Le formazioni, il tocco di palla e le meccaniche di gioco sono tutti in bella evidenza - insieme a una musichetta rockeggiante molto azzeccata che però non può essere tolta.

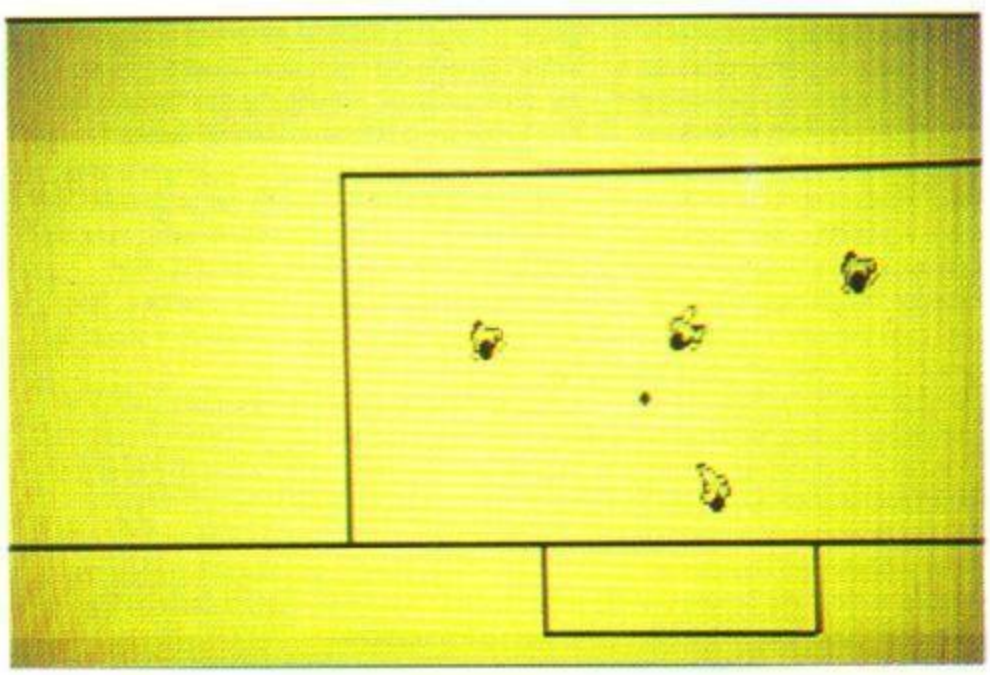
A parte la musichetta, l'altro leggero difetto è lo scorrimento del campo, meno fluido rispetto alle versioni per home computer. Il problema ha origine nell'apparente incapacità del Super Famicom di gestire le routine matematiche necessarie. Questi problemi, però, spariranno nella versione europea del gioco. Dino Dini, il programmatore del primo *Kick Off*, sta attualmente completando il lavoro, quindi occorrerà ancora un po' di tempo prima di vederlo sulla piazza. Per tutti coloro che non sanno aspettare, *Pro Soccer* è stato lanciato in Giappone il 25 settembre e le prime importazioni europee non dovrebbero tardare.

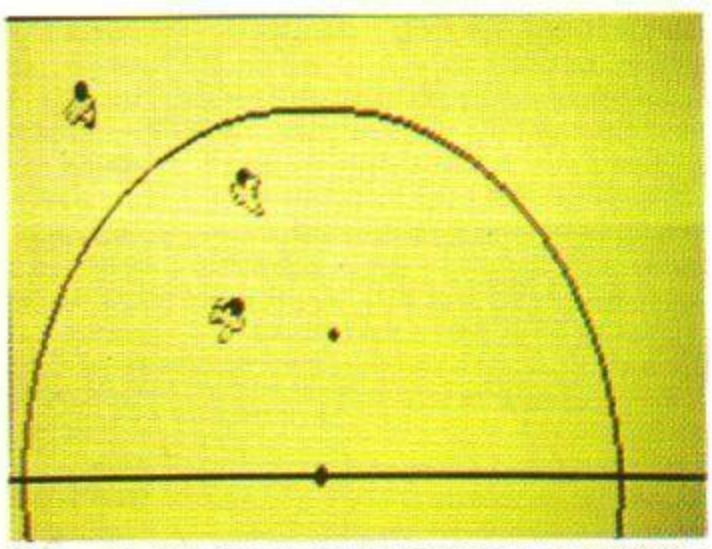
Dal vecchio continente. La versione per Gameboy di *Kick Off* è attualmente in fase di sviluppo in Inghilterra. Nonostante alcune voci maligne, pare che non siano stati fatti compromessi sul fronte della giocabilità. Non a caso è stato chiamato *Super Kick Off*.

(Sopra) *Pro Soccer* (*Kick Off* su console) visto in azione sul Super Famicom. Notate la somiglianza con l'originale a 16-bit: nessun "miglioramento estetico" romperà le tasche ai giocatori.

(Sopra a destra) Sempre *Pro Soccer* in azione. La squadra del computer ha appena messo a segno un goal contro il povero giocatore umano...

Il codice della versione Gameboy di *Kick Off* è stata scritta con un PC. Nella foto una fase dei numerosi play test a cui è stata sottoposta.





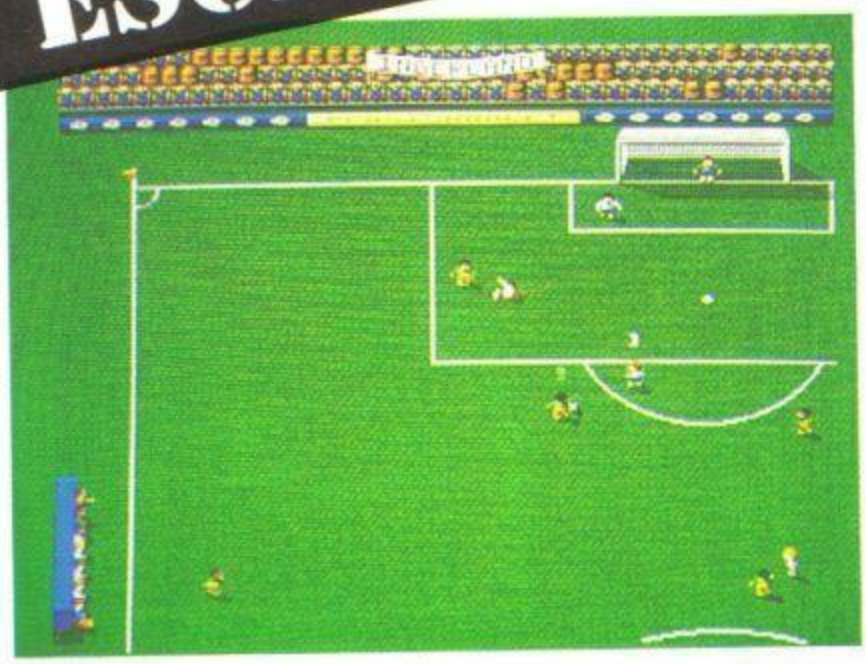
(Sopra e a sinistra) La versione su Gameboy è identica all'originale, non trovate? Ecco le prove fotografiche, tratte da una versione del programma quasi completa. In Inghilterra sono riusciti perfino a installare un paio di miglioramenti rispetto alla versione ST, come il cerchio di centrocampo. Il piccolo radar presente nelle altre versioni non è stato incluso solo perché le piccole dimensioni dello schermo del Gameboy non l'hanno permesso.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVO!



***SensiSoccer* in piena azione. Notate che il campo è molto più piccolo di quello di *KO2*, e questo significa che potrete vedere la porta sin dal centrocampo. Speriamo che diminuire le dimensioni del campo non comporti un rallentamento del gioco, e che l'azione abbia la stessa velocità di *Kick Off*. Questa foto mostra anche i giocatori in panchina, pronti a entrare in campo se il gioco viene fermato. L'allenatore è abituato a sostituire direttamente i giocatori infortunati, mentre il massaggiatore cercherà di curarli con la sua magica spugna. "Utilizzare il massaggiatore è un po' pericoloso, perché se si preoccupa troppo della salute dei componenti della sua squadra, può decidere di sostituire un giocatore che potrebbe giocare ancora. Ma se non lo sostituisce, può farsi ancora più male."**

UN SENSIBLE AVVICINAMENTO AL CALCIO

Beh, se si tenta di fare l'impossibile, almeno lo si fa sensibilmente. In effetti, se qualcuno avesse l'ardire di affermare che è possibile creare un gioco migliore di *Kick Off 2*, la folta schiera di fan del calcio al silicio di casa Anco lo metterebbe al rogo come un eretico senza pensarci sopra due volte. Qualcuno ha cercato di emulare il successo di Dino Dini, ma finora tutti gli sfidanti sono finiti in un angolo, da *Gazza II* a *Manchester United Europe*, eliminati in partenza dalla straordinaria giocabilità di *KO2*.
Non sembra esserci modo di contrastarlo.

O forse sì?

Il duo che nel 1988 ha rivoluzionato il panorama calcistico a 8 bit, sta preparandosi a sfidare *Kick Off 2* per il trofeo a 16 bit. E potrebbero anche farcela...

Nel lontano 1988, il duo capellone composto da Jon Hare e Chris Yates, conosciuti in coppia come Sensible Software, oltre a essersi fatti un nome con i loro inusuali spara e fuggi (da *Wizball* a *Parallax*, non dimenticandosi del famoso *SEUCK*), ha prodotto quello che era semplicemente il miglior calcio a 8 bit mai apparso sul mercato. *Microprose Soccer* riuscì a imporsi sulla schiera di rivali, tra cui figuravano nomi come *International Soccer* e *Match Day*. Sfortunatamente la versione a 16 bit si è rivelata incredibilmente scadente, ma ora i due programmatori della Sensible Software, dopo aver già messo piede nel mondo a 16 bit con *3D International Tennis*, *Mega lo Mania* e *WizKid* (di prossima uscita), sperano di ottenere lo stesso risultato di tre anni fa, creando un eccezionale gioco di calcio.

"Avevo appena finito di giocare a *Kick Off 2*" afferma Jon "e avevo l'impressione che ci fosse qualcosa di sbagliato in quel gioco. Quando gioca a *KO2*, uno si rende conto come sarebbe più divertente se ci fosse qualcosa in più e allo stesso tempo qualcos'altro fosse eliminato. Questo, unitamente al fatto che siamo appassionati di calcio, spiega perché stiamo creando *SensiSoccer*. Abbiamo visto sia *Kick Off 2* che *Speed Ball*, e penso che il nostro *SensiSoccer* sarà una combinazione di questi due giochi."

L'idea alla base di *SensiSoccer* è di dare al computer maggior controllo dei giocatori. Dato che il programma gestirà la maggior parte dei movimenti naturali e istintivi, il giocatore potrà contare su un sistema di controllo migliorato sulle abilità come il tiro o il passaggio. "Pensiamo che, come ogni giocatore di calcio che si rispetti controlla la palla in maniera subconscia, nel gioco su computer alcuni movimenti debbano essere automatici". "È davvero noioso in *KO2* correre dietro al pallone e perdelo, dover riprendere a seguirlo, per poi vederselo soffiare sotto il naso da qualcuno che nel frattempo l'ha già raggiunto. Saper prendere la palla è una cosa talmente scontata di cui non ci si dovrebbe preoccupare. Quindi in *SensiSoccer* il giocatore più vicino al pallone cercherà di raggiungerlo automaticamente, e poi passerà sotto il controllo umano."

Un altro vantaggio di questa tecnica, è che i giocatori potranno scegliere cosa fare con il pallone ancora prima di prenderlo. È possibile forzare i componenti della squadra ad avanzare, in modo che quando uno di essi entrerà in possesso della palla, avanzerà automaticamente. Naturalmente i giocatori potranno ancora dribblare, ma, visto che si dovranno spendere meno energie per mantenere il controllo sulla palla, potranno essere studiate strategie più complesse. "Potrete selezionare, con ogni movimento del joystick, di lanciare la palla in una delle otto direzioni, decidendo sia l'altezza che la spinta." Mentre i passaggi saranno molto precisi, anche se non saranno simili a quelli di *Kick Off 2*, dove la palla veniva spedita automaticamente verso il compagno di squadra più vicino, non è necessario che lo siano, perché i giocatori andranno automaticamente verso la palla. Per migliorare ancora il controllo, *SensiSoccer* sarà compatibile con il joypad, visto che Jon è convinto che questa periferica permetterà un controllo più veloce ed efficiente del tradizionale joystick.

Altri aspetti del progetto sono la possibilità del giocatore di usufruire di una spinta "turbo" quando è necessario, e un nuovo indice, chiamato Forma.

La Forma, in effetti, agisce al contrario degli altri indici, perché, mentre gli altri valori come Forza, Destrezza, ecc. influenzano il rendimento del giocatore, il comportamento del giocatore influenza il valore della Forma.

"Proprio come nella vita reale, dove la Forma del giocatore aumenta in base al suo rendimento sul campo", ci spiega Jon. "Il computer giudica come un componente della squadra ha giocato, e ritocca adeguatamente il valore della sua Forma. Questo vi permetterà di comprare un giocatore poco costoso sul mercato, fargli giocare bene qualche partita, e poi rivenderlo realizzando un bel profitto. Proprio come nel vero Calciomercato!".

Jon spera di riuscire a dare al *SensiSoccer* "un aspetto manageriale decente". Come boss della squadra, riceverete delle offerte dalle altre squadre, e, spostandovi da una società all'altra, potrete, un giorno, diventare il manager di una squadra internazionale, grazie ai Data Disk Nazionali già in fase di progetto. Inoltre speriamo che i nomi delle squadre e dei giocatori siano quelli reali, in modo che ogni fan potrà editare e aggiornare la propria squadra del cuore.

I Data Disk saranno compatibili tra loro, e in questo modo potrete guidare la squadra Nazionale nelle Coppe Europee o Mondiali. Tutto questo è unito a una presentazione in stile televisivo e a elaborati effetti sonori, inclusi una serie di frasi campionate e i tipici suoni del tifo calcistico, come tamburelli e scoppi di petardi.

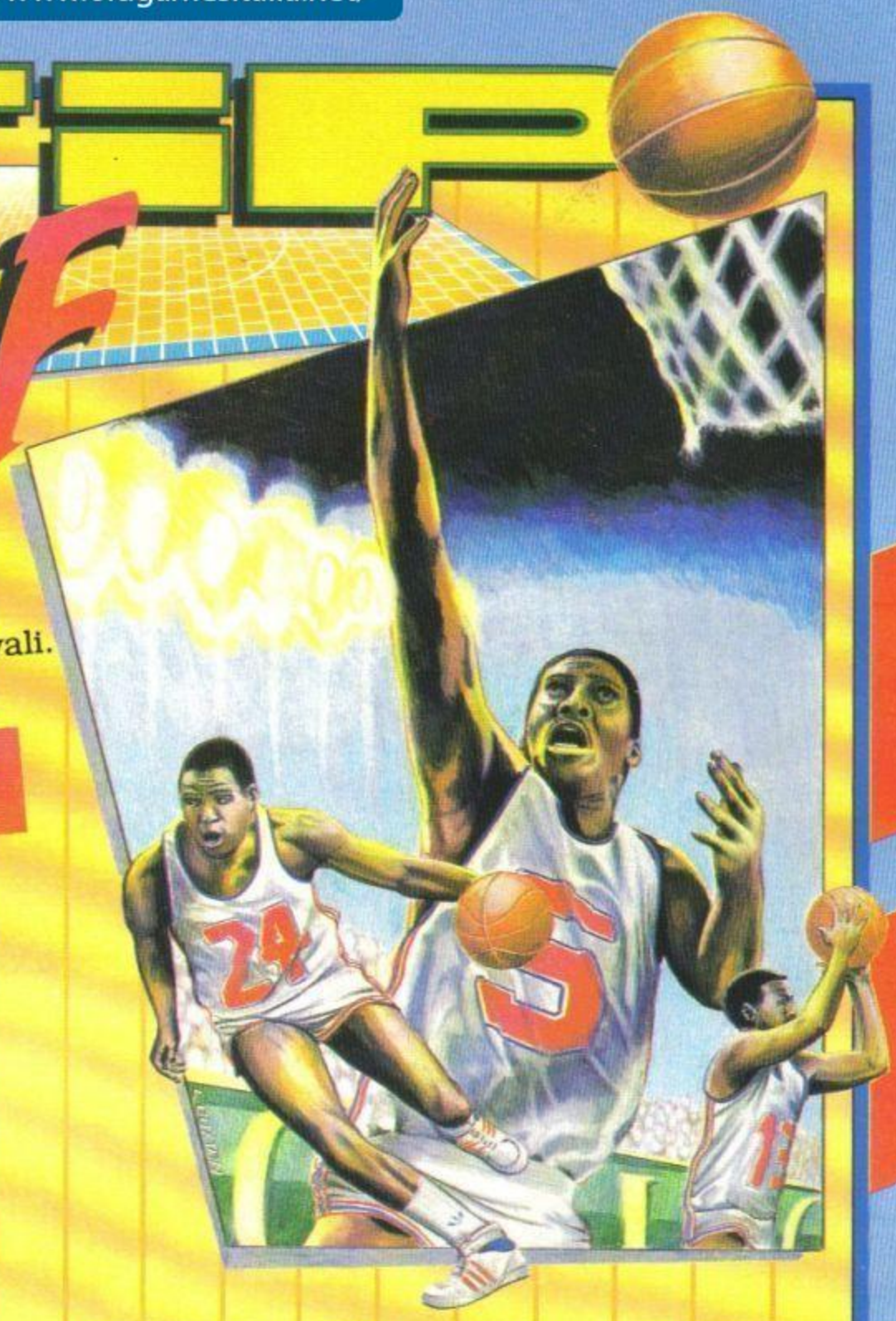
Anche se *SensiSoccer* dovrà aspettare ancora un po' per vedere la luce del giorno, è già certo che sarà il principale contendente della corona del miglior gioco da calcio, finora appartenuta a *KO2*.

Se Jon e Chris riusciranno davvero a realizzare quello che si sono proposti e a completare il gioco, come previsto, per la prossima primavera, forse battere l'Anco non sarà impossibile...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIP OFF



La più realistica simulazione di pallacanestro.

Grafiche e giocabilità senza rivali.

FACILE E DIVERTENTE

Scrolling multidirezionale.

5 livelli di abilità.

Opzione 1-4 giocatori.

Possibilità di programmare le proprie tattiche.

Opzione per la creazione di una squadra a qualsiasi livello.

Attributi e capacità diversi a seconda del giocatore.

Tre differenti velocità di replay.

AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

LEADER
DISTRIBUZIONE

Amiga Screenshot's Shown

© 1991 Anco Games

DA NON PERDERE.

ANCO Software Ltd

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELF

Le cose più strane accadono solo nelle favole ma nulla di più inimmaginabile ti potrà accadere durante i tuoi viaggi nei panni del folletto Cornelius (ELF). Il tuo anello magico può ammaliare, fare incantesmi ed aumentare di potere quando ti inoltri nelle terre degli spiritelli maligni.
Molte creature malvagie ed intrigati test metteranno alla prova le tue capacità. Numerose zone segrete e pericolose sono situate all'interno della foresta, nella quale preziosi indizi ti potranno aiutare a dare una riposta alle tue domande. Ma attenzione: il tuo fantasma si potrà materializzare e darti la caccia!

LEADER

ocean

ATARI ST & CBM AMIGA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERICOLO: PROGRAMMATORI AL LAVORO

IN QUESTA SEZIONE É OBBLIGATORIO INDOSSARE L'ELMETTO DI SICUREZZA

Sì, è obbligatorio indossare il casco prima di voltare questa pagina perché potreste essere colpiti da un brano volante inserito in una delle speciali pagine della sezione lavori in corso, dedicata ai giochi in fase di sviluppo. È anche consigliato indossare speciali vestiti perché ogni cosa contenuta nelle prossime pagine SCOTTA.

Spaventati? Spero di no perché, se riuscirete ad arrivare alla fine (non è poi così difficile, basta saper leggere...), avrete infomazioni, curiosità e notizie dalle "fonderie" delle principali software house. Come se non bastasse troverete anche delle interviste approfondite all'equipe che sta lavorando al gioco.

20 GRAND PRIX

Indy 500 insegna. Il mitico Geoff Crammond, autore di classici come *The Sentinel* e *Stunt Car Racer*, è tornato ai vecchi amori per superarsi. Infatti ha voluto fare per i 16-bit quello che era riuscito a fare con *Revs* per gli 8-bit. E sembra che sia sulla buona strada.

22 LOTUS ESPRIT 2

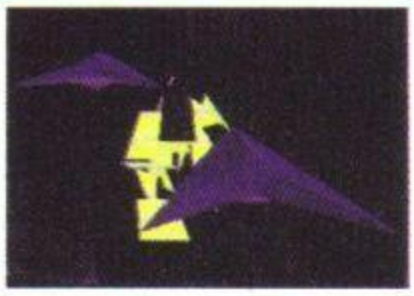
Uno dei migliori giochi di corsa dell'anno scorso è tornato alla grande. La Magnetic Fields è riuscita a inserire nuovi particolari per questa affascinante corsa a due schermi.

25 IL PADRINO (GODFATHER)

I programmatori della Creative Materials (quelli di *Line of Fire* e *Eswat*) stanno per completare la conversione della saga cinematografica di Coppola. In 4 pagine proviamo a capire se il team è sulla buona strada per rendere onore alla famiglia Corleone.

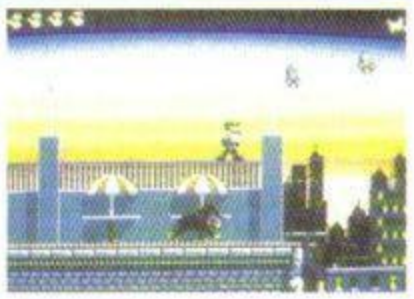
30 EYE OF THE STORM

Jason Kingsley, l'autore di *Murder* e *Blade Warrior*, ha deciso di misurarsi con un gioco di battaglia-commercio-strategia-azione spaziale, in perfetto stile *Elite*. Abbiamo raccolto tutti i particolari su questa nuova avventura dell'Empire.



34 HUDSON HAWK

Volete giocare un buon tie-in? La Special Fx si è messa di impegno e si è ispirata ai giochi stile *Mario* per la conversione dell'ultimo film di Bruce Willis, "Hudson Hawk il mago del furto".



38 MEGA TWINS

La US Gold ha quasi pronta l'ultima conversione del coin-op della CapCom. Una giocabilità simile a quella di *Rainbow Islands* realizzata dai programmatori doc della Tiertex.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lavori in corso

GRAND PRIX

Francamente, pochi programmatori possono affermare di aver avuto una carriera "pulita" come quella di Geoff Crammond. Anche il più rispettabile autore dei migliori programmi attualmente in circolazione ha alle sue spalle almeno un grossolano gioco di cricket o una disastrosa simulazione calcistica manageriale o un terrificante e primitivo titolo per i novelli controllori di traffico aereo. Geoff Crammond no. Benché i suoi titoli siano relativamente pochi e parecchio distanziati tra loro come tempi di pubblicazione (soltanto sei giochi in dieci anni), ciascuno è stato una sorta di pietra miliare nella storia del divertimento elettronico. E così è comprensibile che, pur non avendo intorno a sé moltissima pubblicità il livello di interesse e di attesa nei confronti di questo suo nuovo gioco sia ben superiore alla norma.

Dopo l'entusismante *Stunt Car Racer* e il suo viaggio nel mondo dell'impossibile con *The Sentinel*, Geoff Crammond è tornato alle sue radici: il mondo delle monoposto

ALLACCIATE LE CINTURE...

Crammond sta lavorando a *Grand Prix* dal Marzo '90. Grande appassionato di automobilismo, voleva produrre un programma destinato sia agli Ayrton Senna di domani sia ad un comunissimo videogiocatore senza particolari interessi per la Formula 1.

Il titolo si va esattamente a collocare tra *Revs* e *Stunt Car Racer* nel confronto tra realismo e divertimento. Avendo la possibilità di scegliere tra quattro diversi livelli di abilità, il giocatore può decidere se vivere l'esperienza e le emozioni di guidare un vero bolide o se invece prendersela un po' più comoda. Questo grazie alle opzioni per selezionare cambio, frenata e scalata automatiche. "Volevo introdurre i novizi nell'ambiente di questo magnifico sport e allo stesso tempo mantenere vivo l'interesse di chi è già esperto".

Parlando di giochi di giochi di corsa, Crammond ci ha detto di essere convinto di alcune cose: "Le simulazioni automobilistiche hanno avuto un notevole incremento di interesse negli ultimi anni, e questo grazie soprattutto alle riprese televisive dall'abitacolo delle F1. Il telespettatore ha realmente la sensazione di essere sulla monoposto; la visuale del pilota, infatti, ti spinge a seguire il tracciato identificandoti con chi è al volante, e facendoti di conseguenza venire una gran voglia di guidare. Penso che una delle ragioni che mi ha motivato nella realizzazione di questo progetto è che ho potuto mettere dentro al gioco tutto ciò che volevo."

UN GIRO DI PROVA

Produrre *Revs* prima di lanciarsi in *Grand Prix* ha messo di fronte l'autore a un buon numero di problemi dovuti alla tecnica di programmazione degli attuali giochi di corsa in 3D, ma lo ha anche stimolato a creare un sacco di novità. "Ci sono cose che non ero riuscito a inserire in *Revs* e che avevo pensato di mettere qui: fermate ai box, grafica migliorata, scenari più dettagliati, avversari più intelligenti, commissari di pista," dice Crammond. "avevo accumulato un bel po' di esperienza con *Revs*, e così me ne sono servito nella creazione di questo nuovo gioco. Ho anche migliorato il comportamento delle auto controllate dal computer. In *Revs* le macchine tendevano a muoversi troppo semplicemente e prevedibilmente, ma adesso è diverso. Slittano, sbandano e prendono sempre le traiettorie migliori".

"Con *Revs* sul C64 la memoria era costantemente una palla al piede. L'Amiga e l'ST ovviamente possono immagazzinare più codice, sono più veloci nei calcoli e quindi il gioco risulta alla fine migliore."

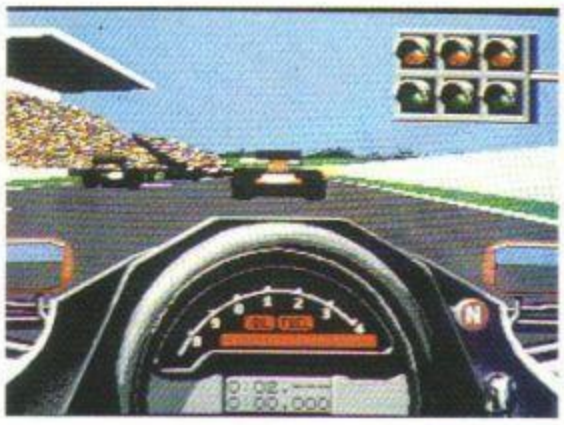
"Comunque, benché la memoria disponibile sia molto superiore, lo spazio è lo stesso un problema. Non siamo sicuri di riuscire a incorporare nel programma tutto ciò che avevamo progettato."

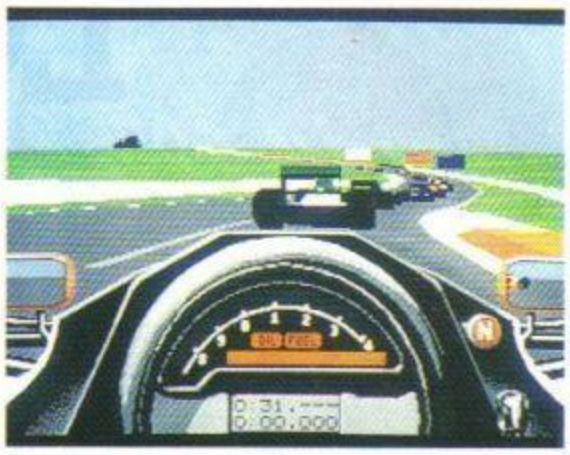
IL FATTORE *INDY*

Una comprensibile preoccupazione sia per Geoff sia per la Microprose è che *Indy 500* della Electronic Arts è tuttora identificato come il migliore gioco di corsa in circolazione, e la sua incredibile serie di angolazioni di inquadrature, incidenti e replay lo rendono assai difficilmente battibile sotto il punto di vista puramente

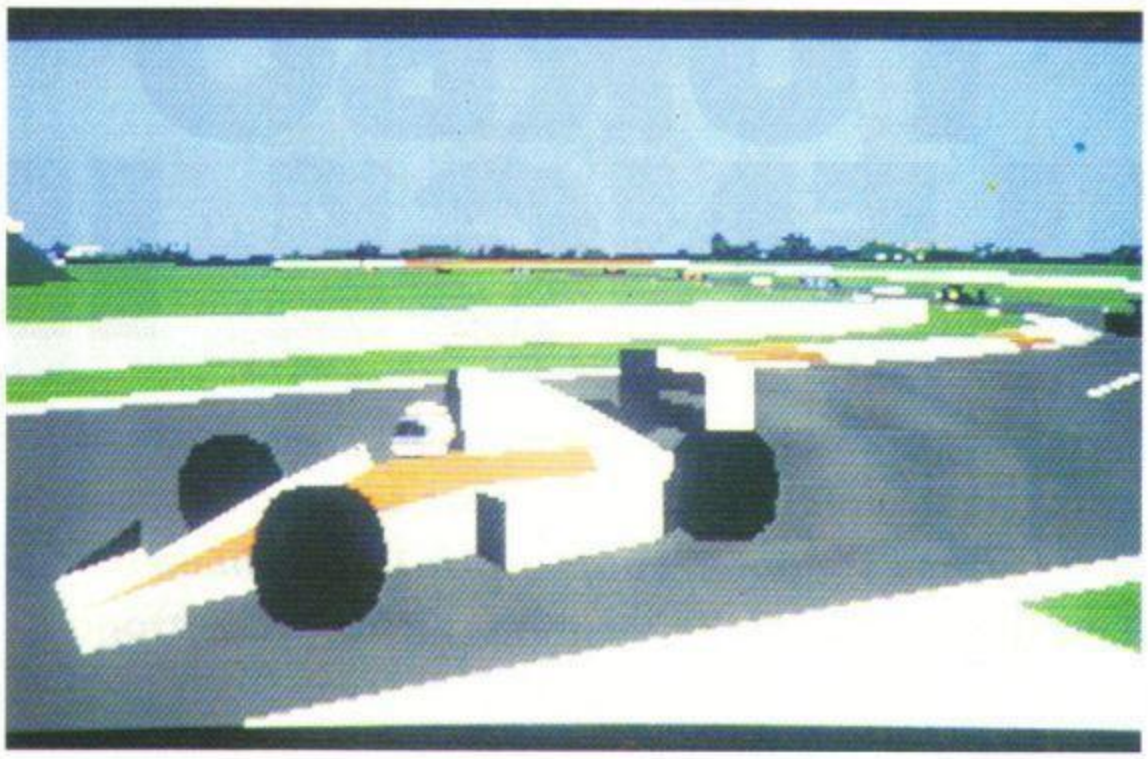
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





(Sinistra) Sulla griglia di partenza. La principale preoccupazione di Crammond è stata quella di mantenere gli stessi tempi di rinnovamento dell'immagine sullo schermo anche in situazioni graficamente molto intense.
(Sotto) Le monoposto sono state disegnate con tanta cura quanta ne è stata impiegata per la programmazione del loro comportamento.
(Destra) "La visuale del pilota è l'elemento più eccitante di ogni gioco di corsa", dice Crammond



spettacolare. "Fui davvero impressionato quando lo vidi - dice Crammond - e fu allora che decisi che il mio gioco doveva essere migliore."

In verità, se il monotono ovale di Indianapolis non ha certamente colpito per la fantasia del percorso, i 16 circuiti internazionali dei Grand Prix, permettendo al giocatore di correre l'intero campionato del mondo, dovrebbero fare gridare la folla al miracolo nel confronto con *Indy 500*.

SULLA GRIGLIA DI PARTENZA

Benché al momento attuale di sviluppo il gioco nel suo complesso non si possa ancora definire con certezza di altissimo livello o addirittura il migliore, ci sono un paio di elementi di cui Geoff Crammond è particolarmente orgoglioso: "Se devo individuare la cosa che è stata più difficile da realizzare e di cui vado più fiero, sceglierei l'intelligenza artificiale e le tattiche dei piloti controllati dal computer."

"Anche la velocità e il dettaglio grafico delle macchine è stato un gran bel risultato. Il problema era che c'è sempre la possibilità, all'entrata di una curva o sulla griglia di partenza, di avere un grosso numero di monoposto contemporaneamente sullo schermo. Era molto importante che in quegli istanti il gioco non ne risentisse in termini di velocità di esecuzione."

"Sono ugualmente soddisfatto della riproduzione delle fermate ai box. Sapevo cosa volevo ottenere e vi ho speso molto tempo finché non mi sono ritenuto soddisfatto del mio lavoro".

"Nonostante la velocità del gioco sia già di per sé a dir poco impressionante, il giocatore può ottenere un rinnovamento dell'immagine sullo schermo ancor più veloce. Per far ciò, il livello dei dettagli può essere regolato dal giocatore, togliendo parte degli scenari come tribune, ecc."

Benché sia stata fornita questa opzione per gli amanti della velocità pura, Geoff pensa che anche i dettagli siano importanti. Creano atmosfera.

I tracciati di gara, le prestazioni degli altri piloti e i loro tempi sul giro sono tutti basati sui reali risultati della stagione 1991. E le informazioni continuano a essere inserite man mano che terminano le gare. Persino il nuovo circuito di Barcellona, che finora non è mai stato utilizzato e che sarà inaugurato dalla F1 in Settembre sarà compreso nel gioco. Il team di sviluppo si è procurato le cianografiche del tracciato per poterlo così riprodurre al meglio; quando avranno finito ci saranno altri due giorni di lavorazione per includere i record sul giro in prova, in gara e sulla distanza prima che il titolo venga definitivamente completato.

Sono particolari di questo tipo che rendono giochi come *Revs* e *Aviator* leggendari, ma in questo caso sembra che la cura maniacale per il dettaglio vada di pari passo con la giocabilità, formando un binomio che sembra davvero vincente.

Gli Ottimi Giochi di Geoff Crammond

Benché possa difficilmente essere definito il più prolifico programmatore in circolazione, il livello medio dei giochi di Crammond è senz'altro altissimo. Diamo quindi una rapida occhiata indietro nel tempo attraverso il suo repertorio.

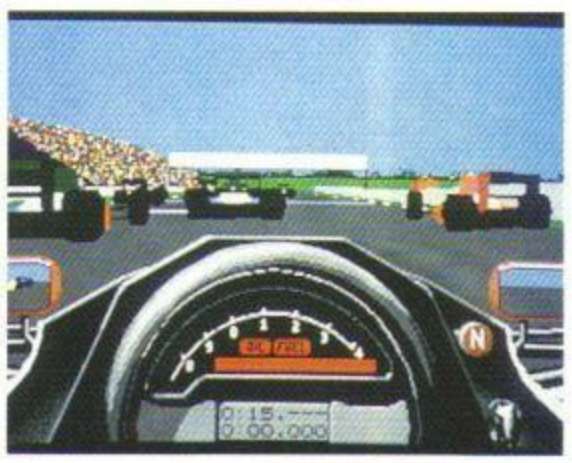
Super Invaders **- Acornsoft BBC Micro**
Colorati invasori spaziali cercano di raggiungere l'estremità inferiore dello schermo, dove li attende il blu tank controllato dal giocatore che, spostandosi orizzontalmente e sparando verso l'alto, tenta di render loro la vita difficile. Completo di UFO, mostriciattoli vari e di una ben riuscita musichetta, *Super Invaders* rappresentava un titolo di vitale importanza nel catalogo di tutti i possessori di BBC.

Aviator **- Acornsoft BBC Micro**
Realistico, monocromatico e difficilissimo simulatore di volo, ultra realistico al punto che in pochi possono affermare con certezza di essere riusciti a far decollare il loro Spitfire. Coloro che vi si sono accaniti, comunque, hanno trovato nel gioco alcuni affascinanti e divertentissimi duelli aerei; tutto sommato, però, questo titolo è risultato un po' pesantuccio per gusti di molti.

Revs **- Acornsoft BBC Micro/C64**
Lasciamo la cloche per impugnare l'altrettanto esaltante volante di una F3. Per molti aspetti il predecessore di *Grand Prix* e, se si considera la data di pubblicazione (molto prima di *Hard Drivin'*) un gioco decisamente rivoluzionario. Una accurata simulazione automobilistica. Ancora una volta, per il suo realismo, fu giudicato troppo difficile per i principianti.

The Sentinel **- Firebird**
Non credo abbia bisogno di presentazioni. Teletrasportatevi in un paesaggio poligonale, assorbendo oggetti e creando altre versioni di voi stessi, muovendovi su e giù per livelli verticali cercando di assorbire il vostro avversario. *The Sentinel* e così spostandovi verso una nuova area.

Stunt Car Racer **- Microstyle**
Guidate un incredibile e superpotenziato "Hot Rod" su e giù per assurdi percorsi pieni di salti, curve a gomito e circuiti sopraelevati in questa sfida alla morte contro un avversario umano (in link) o controllato dal computer. Uno stupendo gioco, più arcade che altro ma ugualmente divertentissimo ed eccitantissimo, sicuramente uno dei migliori titoli di GC.



(In alto, destra e sinistra) Nei box - una delle sezioni di cui Crammond dice di essere più orgoglioso.
(Al centro) Lo scenario di sottofondo come le tribune può essere eliminato in qualunque momento per aumentare la velocità del gioco.
(Qua sopra) La frenata automatica è solo una delle tante opzioni. Non che sia molto utile qui alla partenza, ma in questo caso è comunque inserita.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lavori in corso

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE II

Cercando di cavare sangue dal genere dei giochi di corsa, la Gremlin ha deciso di dare seguito al successo della scorsa stagione, *Lotus Esprit Turbo Challenge*. I programmatori della Magnetic Fields promettono un gioco ancora migliore del precedente

Lo scorso Novembre *Lotus Esprit Turbo Challenge* fece una buonissima impressione. E non deve sembrare strano che, tra tanti pesi massimi della simulazione stradale e tante pretenziose conversioni da coin-op, si sia fatto strada un gioco in cui non si spara, non si devono catturare delle spie e non c'è un poligono che sia uno. Infatti sia la critica che il pubblico hanno letteralmente adorato questo gioco, poiché possiede come pochi altri un "Fattore Divertimento" incredibilmente alto: nessuna preoccupazione su quale mescola di pneumatici sia la migliore, il motore non fonde mai, niente fuorigiri né danneggiamenti meccanici, ma si tratta solo di correre, correre, correre il più velocemente possibile. Il gioco poi è così attraente e ben bilanciato nelle sue componenti che risulta facilissimo da giocare, con una soddisfazione tale da tenere incollati al video fino alle tre di notte.

Un gioco così non poteva non avere un seguito, anche se sarà difficile eguagliare la qualità del primo episodio. La Gremlin però è convinta di sbancare ancora il mercato con il nuovo *Lotus 2*.

FALSA PARTENZA?

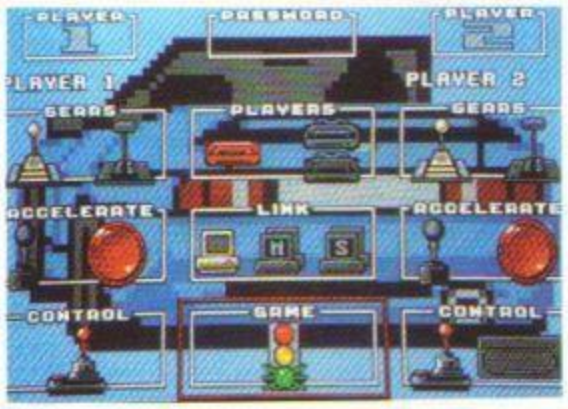
Il seguito di *Lotus* ha avuto una vita assai travagliata.

Sebbene il primo titolo fosse stato un successone, sia la Gremlin che la Magnetic Fields erano molto preoccupate per la richiesta della Lotus di non far mai distruggere o incendiare la loro auto. Questa comprensibile richiesta è stata vista inizialmente come un ostacolo insormontabile alla creazione di un seguito, che per forza avrebbe dovuto contenere qualcosa di diverso e nuovo rispetto al precedente.

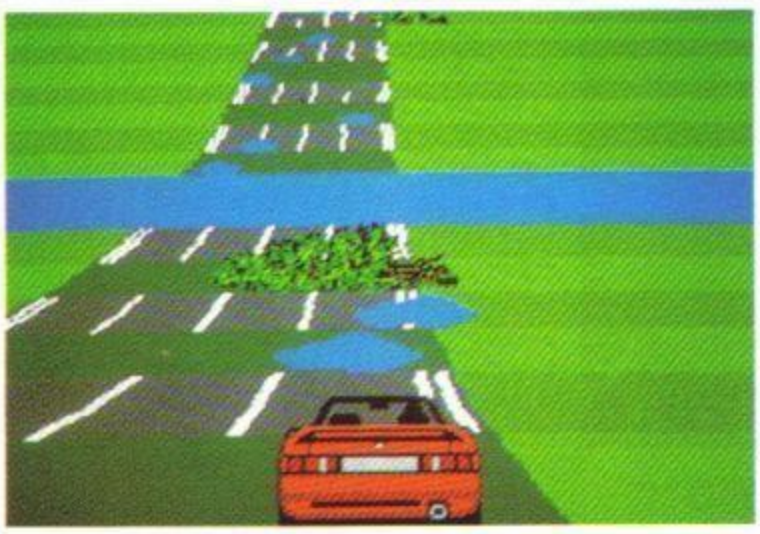
A causa di ciò, in un primo momento, la Gremlin fu tentata di produrre un seguito senza utilizzare il nome Lotus, pur di potere inserire nel gioco scontri e incidenti. Alla fine però si giunse alla conclusione che il nome della casa produttrice di bolidi fosse assolutamente fondamentale per ottenere il successo desiderato, e che quindi il gioco andava sviluppato e migliorato in nuove direzioni, tenendo presente le richieste e le limitazioni imposte dalla casa automobilistica inglese.

IL TEMPO ATMOSFERICO

Come ogni vero automobilista vi potrà confermare, Madre Natura spesso si rivela essere un avversario tanto formidabile quanto la più veloce automobile con la quale vi possa capitare di competere. Ciascun livello di *Lotus 2* presenta un differente ambiente atmosferico, e non si tratta unicamente di differenze di grafica, ma ognuno pone dei diversi problemi di guida. Nel livello in cui nevica, ad esempio, lo sterzo diventa sensibilissimo, mentre la visibilità è ridotta dalla neve e da raffiche di pioggia. Leggete il box della pagina a fianco per maggiori ragguagli.



"Lo scopo principale di tutti e otto i livelli," dice Shaun Southern, capo programmatore,"è di creare una atmosfera diversa in ciascun livello. Gli effetti particolari come lampi, neve, pioggia, luci nei tunnel, e ruote che fumano quando si accelera, dovrebbero funzionare molto bene." Una delle critiche mosse al primo gioco era che bastava colpire un ostacolo per finire praticamente fuori gara. "Questa volta abbiamo migliorato la giocabilità anche sotto questo aspetto. Ora quando



Indipendentemente dal numero di macchine presenti in pista, Lotus 2 vanta un aggiornamento costante dello schermo di ben 25 quadri al secondo. I percorsi ora sono più collinosi e ricchi di curve per sollecitare maggiormente le abilità di guida dei giocatori.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Urtare contro ostacoli posti a bordo pista risulta ora molto meno frustrante: si ritorna immediatamente in pista e la corsa può continuare.

lavori in corso

si colpisce un ostacolo, non ci si ritrova più fermi ai lati della strada, ma si viene risospinti in strada, in modo da rendere il gioco assai più veloce. Ecco perché siamo stati abbastanza stretti sui tempi minimi di percorrenza per ciascun livello." La velocità di gioco è simile a quella già ottima del primo episodio. "Siamo su a una media di circa 25 fotogrammi al secondo", conferma Shaun.

OPZIONI DI GIOCO

Dal momento che l'opzione a due giocatori funzionava così bene nel primo gioco, il team di sviluppo ha dovuto sudare le proverbiali sette camicie per realizzare qualche miglioramento. Ora sarà possibile collegare due computer tra loro, non importa se Amiga o ST, e, selezionandone uno come "Master" e l' altro come "Slave", possono correre assieme fino a tre giocatori. Uno giocando a schermo intero e gli altri nel modo a due giocatori.

LE AUTOMOBILI

Durante il gioco ci si alternerà alla guida della Lotus Esprit e della Lotus Elan. "La Esprit è imbattibile in accelerazione," dice Shaun, "mentre la Elan è più maneggevole, ideale per i percorsi ricchi di curve."

L'auto bianca supera la rossa in staccata! La rossa risponde andando a tavoletta in un disperato tentativo di sorpasso e ...ci riesce! Il modo a due giocatori è davvero entusiasmante, grazie al sistema di "rimbalzo automatico" delle automobili. Non sarà più necessario ripartire da capo a ogni minimo errore!

TUTTI I LIVELLI PERCORSO PER PERCORSO

Gli otto livelli di gioco promettono ore ed ore di guida al limite della resistenza. Ogni livello presenta difficoltà differenti a seconda della propria ambientazione. Ogni percorso viene preceduto da una mappa, con indicazioni sulle condizioni atmosferiche e consigli di guida.

1 IL BOSCO

Molto collinoso, con alberi e cespugli in quantità. I tronchi possono essere usati come trampolini per saltare oltre i fiumi. I detriti lungo la strada costituiscono una ulteriore difficoltà.

2 LA CITTÀ

A tutto gas per le strade e i tunnel della metropoli, dovremo fare i conti col traffico proveniente dalle altre corsie. C'è pure la possibilità di usare la corsia sbagliata e fare tutta la strada contromano!!!

3 IL DESERTO

Bisogna rimanere al centro della strada altrimenti la sabbia diminuirà la trazione delle ruote. File di cactus punteggiano i lati della strada, e l'assenza di segnali stradali rende difficile anche il solo rimanere in pista.

4 LA NEVE

Il fondo è estremamente scivoloso, con curve a gomito e colline a volontà. La visibilità è ridotta a causa del cadere della neve e della pioggia. Su questo percorso ci si deve aspettare una velocità di percorrenza molto bassa.

5 LA NEBBIA

Terribile! In questo livello la visibilità è quasi nulla, con oggetti e strade che appaiono solo all' ultimo momento. Le curve sono perfidamente a gomito, mentre le colline sono molto ripide. Sicuramente il percorso più lento in assoluto.

6 DI NOTTE

La sezione notturna attraversa la città. La strada è bella larga ma le luci dei fari delle altre auto vi renderanno la vita difficile.

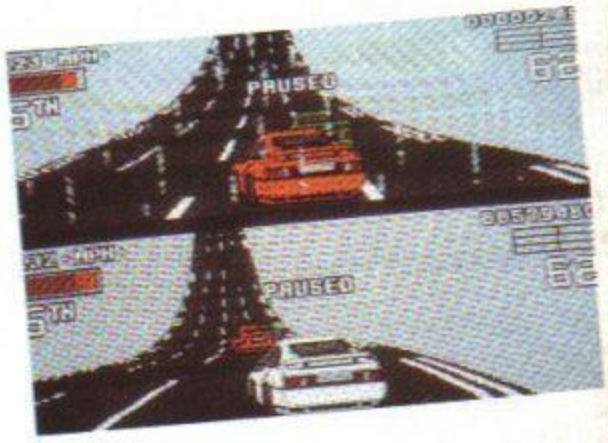
7 LA PALUDE

Tunnel e salti a non finire. L'olio in pista può causare delle slittate da far paura. Acqua ai bordi della strada.

8 LA TEMPESTA

Shakespeare non c'entra. C'è solo pioggia, pioggia, e ancora pioggia. I lampi vi abbaglieranno lungo tutto il percorso. Le colline sono piene di curve traditrici. Pozze d'acqua rallenteranno la velocità.

Si può partire da uno qualsiasi degli otto livelli inserendo le password appropriate.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

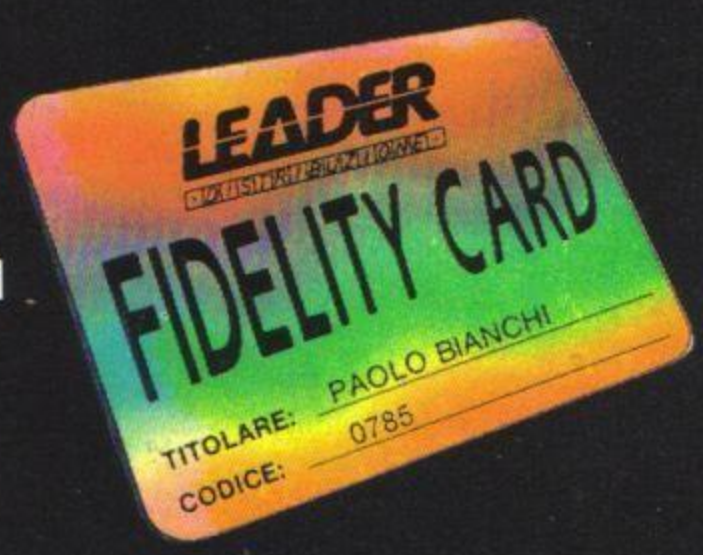
ALIEN STORM™

... lotta contro le spore extraterrestri e arresta la conquista della terra.

© 1990, 1991 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved

CADARIO

* Offerta valida fino al 30/11/91



Sconto 10% *
ai soli titolari presso i SOFT center

64 cassetta	~~19.900~~	17.900
64 disco	~~25.900~~	23.300
Amiga	~~29.900~~	26.900

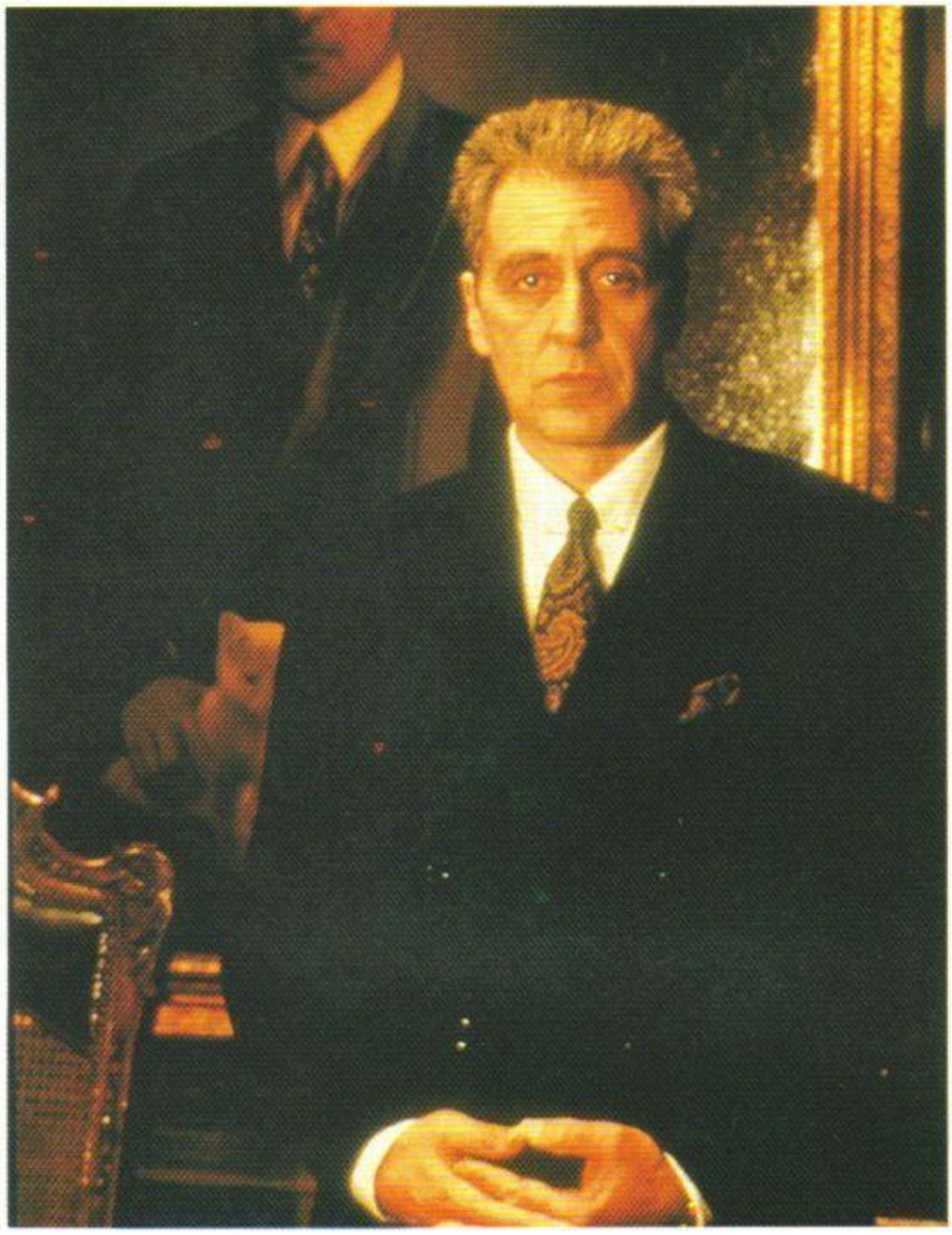
SEGA ARCADE HITS MARKETED BY U.S. GOLD

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



lavori in corso

Sarà davvero possibile comprimere ottant'anni di storia e una delle più grandi saghe cinematografiche di tutti i tempi in 16-bit? La US GOLD e la Creative Material pensano proprio di sì

IL PADRINO

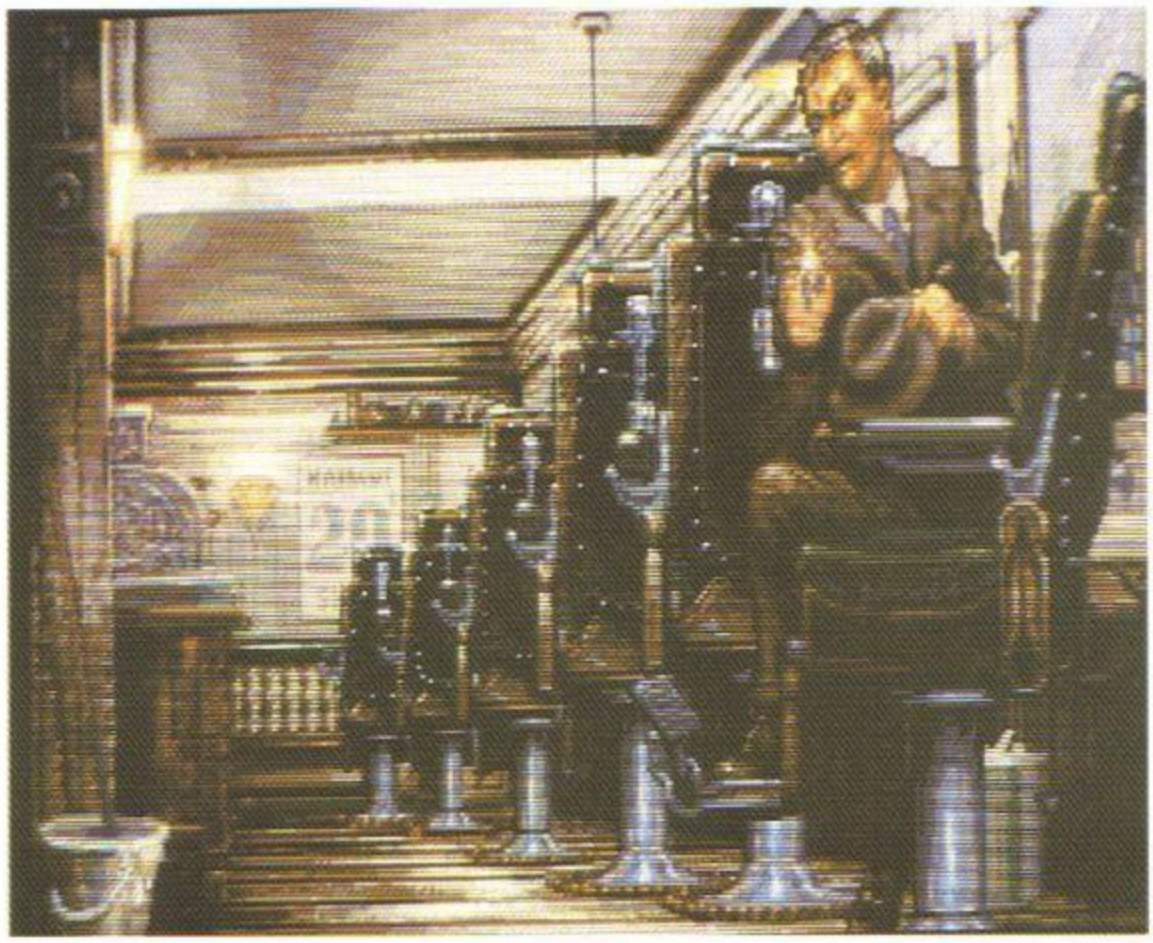
(sopra) Ecco uno degli stupendi fondali realizzati da Pete Lyon per *The Godfather*, a seguito di una lunga ricerca.
(sinistra) Un'altra immagine dettagliatissima. Questa volta si tratta di un casinò di Las Vegas.

"Io credo nell'America. L'America ha fatto la mia fortuna..."

Anche chi non ricorda questa frase immortale sappia che così comincia Il Padrino (The Godfather), l'epico racconto in tre parti di Francis Ford Coppola e Mario Puzo che descrive la violenza, la corruzione e i crimini compiuti in oltre ottant'anni di vita dal clan mafioso dei Corleone. Da quando è uscito sugli schermi il primo film nel 1972, la trilogia ha impiegato 19 anni e ha dovuto vincere 12 premi oscar per poter ispirare anche un gioco per computer. E sembra essere davvero un'ottima licenza. Dal momento che soddisfa tutti i requisiti necessari per essere un successo: i film sono una bomba, e di essi se ne è parlato in lungo e in largo. Inoltre, sono numerosissime le scene di azione e di violenza. Tuttavia, diversamente da *Total Recall* e *Terminator 2*, Il Padrino si occupa di un argomento molto serio, quello della mafia, e un approccio serioso non è esattamente il massimo per quanto riguarda una conversione per computer. O no? In Francia, alla Delphine Software (che ha prodotto ultimamente *Future Wars*, *Operation Stealth* e *Cruise for a Corpse*), stanno lavorando su di un adventure basato sul Padrino che dovrebbe vedere la luce il prossimo anno. Nel frattempo alla Creative Materials stanno dando gli ultimi ritocchi a un gioco di azione (*The Godfather* appunto), che prende spunto da scene tratte da tutti e tre i film, e le mischia assieme per formare un prodotto di rara intensità e atmosfera. "Ci hanno offerto la possibilità di realizzare un gioco basato su "Il Padrino" nel dicembre dello scorso anno", ci ha detto Nick Vincent, capo della Creative Materials e responsabile di progetto per *The Godfather*. "E la prima cosa che abbiamo pensato, è stata di fare un adventure. Ma poi c'è stato detto che di quello si

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



(sopra) Michael Corleone (Al Pacino) abbraccia il suo schizofrenico fratello Fred nel *Padrino parte II*. Poco importa che quest'ultimo per la fine del film finisca col far compagnia ai pesci. (destra) La particolare atmosfera propria di tutti e tre i film della serie, è stata magistralmente ricreata in questa conversione della US Gold. Lo dimostra questa scena dal sapore "anni '50".

stava già occupando la Delphine, e così non ci restava che dedicarci a un gioco di azione. Fino a quel momento avevo visto solamente i primi due episodi, e così, dopo aver accettato di lavorare a questo progetto, sono andato in America a vedere anche il terzo."

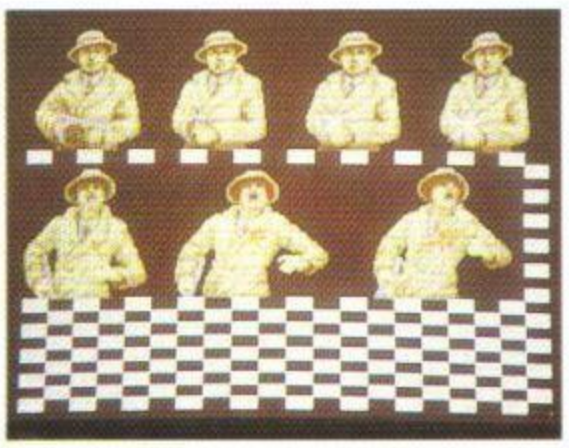
"Fin dal principio avevamo capito che non saremmo mai riusciti a riprodurre in un solo gioco tutta la storia del "Padrino", così abbiamo scelto solamente gli episodi che ci parevano più interessanti". "Si tratta di un gioco a livelli", continua Vincent, "che partono dalla New York degli anni '40, per arrivare di decennio in decennio, fino alla Middle America dei giorni nostri. Quello che sin dal principio volevamo ottenere, era di permettere ai giocatori qualcosa di più che non una pura e semplice "mattanza" di mafiosi nemici, e così abbiamo esaminato diverse possibilità di sviluppo, ma il risultato era di ottenere o un arcade troppo complicato, o una avventura troppo semplice. E così siamo tornati al buon vecchio concetto dello sparatutto classico. Un'altro aspetto da tenere presente era poi la necessità di pensare a un gioco che rimanesse simile su tutti i formati, dal momento che ci eravamo impegnati a fare anche la conversione per le console Sega."

È ormai una brutta consuetudine che, una volta assegnata la licenza di un film, la casa di produzione cinematografica non voglia avere più nulla a che fare con lo sviluppo del gioco. E per questo aspetto, la Paramount Pictures, produttrice de "Il Padrino", gode addirittura della fama di essere una tra le peggiori. In tutte le licenze Paramount infatti, vige un preciso elenco di indicazioni da rispettare alla lettera, pena noie legali a non finire. Anche le ultime licenze Paramount come "Gli intoccabili" e "Giorni di Tuono" si sono dovute conformare a questo insieme di norme e con "The Godfather" la situazione non è per nulla migliorata.

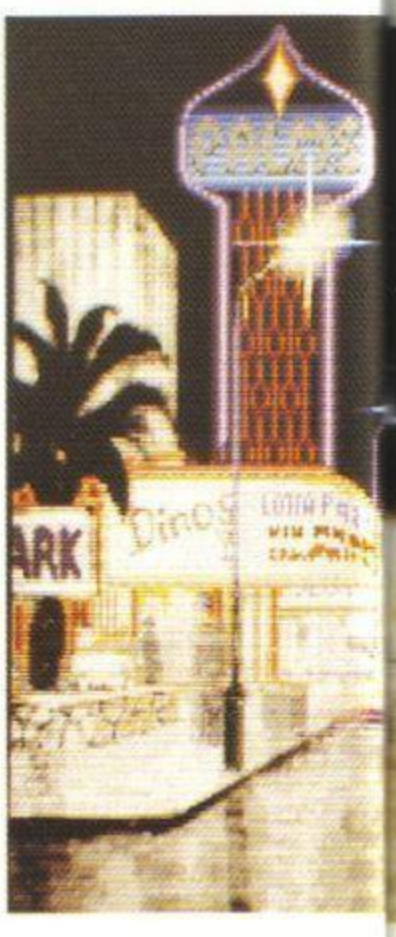
"Con un film Paramount," spiega Nick, "non è permesso copiare direttamente la trama del film, e nemmeno disegnare i personaggi in modo che assomiglino agli attori che lo hanno interpretato, o usare foto digitalizzate del film o riprodurne il tema musicale. La gente del cinema poi voleva vedere giorno per giorno il nostro lavoro, ma non possedendo dei computer, noi dovevamo mandargli dei video, il che significava non avere assolutamente idea di come fossero atmosfera e giocabilità. E dopo aver visto le prime versioni del gioco, ci dicevano che si trattava di un gioco troppo violento! Noi abbiamo risposto che era così cruento per riflettere il film, e allora loro sono partiti in quarta dicendo che *"Il Padrino parte III"* non era un film violento! Alla fine, siamo riusciti calmarli, convincendoli a lasciare il gioco come volevamo noi."

Il gioco pone il giocatore nei panni di un gorilla della famiglia Corleone, che deve farsi largo nella gerarchia del clan mafioso completando diverse missioni per conto della Famiglia. L'azione comincia nei bassifondi di New York nel 1945, passando per la Las Vegas degli anni '50, per la Cuba rivoluzionaria negli anni '60, per Miami nel 1970, fino al giorno d'oggi. A causa delle restrizioni poste dalla Paramount, nessuno dei livelli riproduce fedelmente delle specifiche scene del film, e quindi si è preferito scegliere la progressione di decennio in decennio per ricreare l'atmosfera propria della trilogia. Ciascun livello è essenzialmente uno sparatutto a scorrimento orizzontale dotato di un pre-

(in alto) Ecco uno dei sottolivelli in stile *Operation Wolf*. Si tratta della sequenza dal barbiere, in cui decine di killer nemici ruotano sulle loro poltroncine girevoli con le armi spianate. Di certo non sono qui perché ci vogliono bene...
(sopra a sinistra e destra) Queste foto svelano come sono stati creati i fondali. Pete Lyon non li ha disegnati come un unico elemento , ma li ha suddivisi in pezzi più piccoli, da riunire poi assieme come un puzzle.



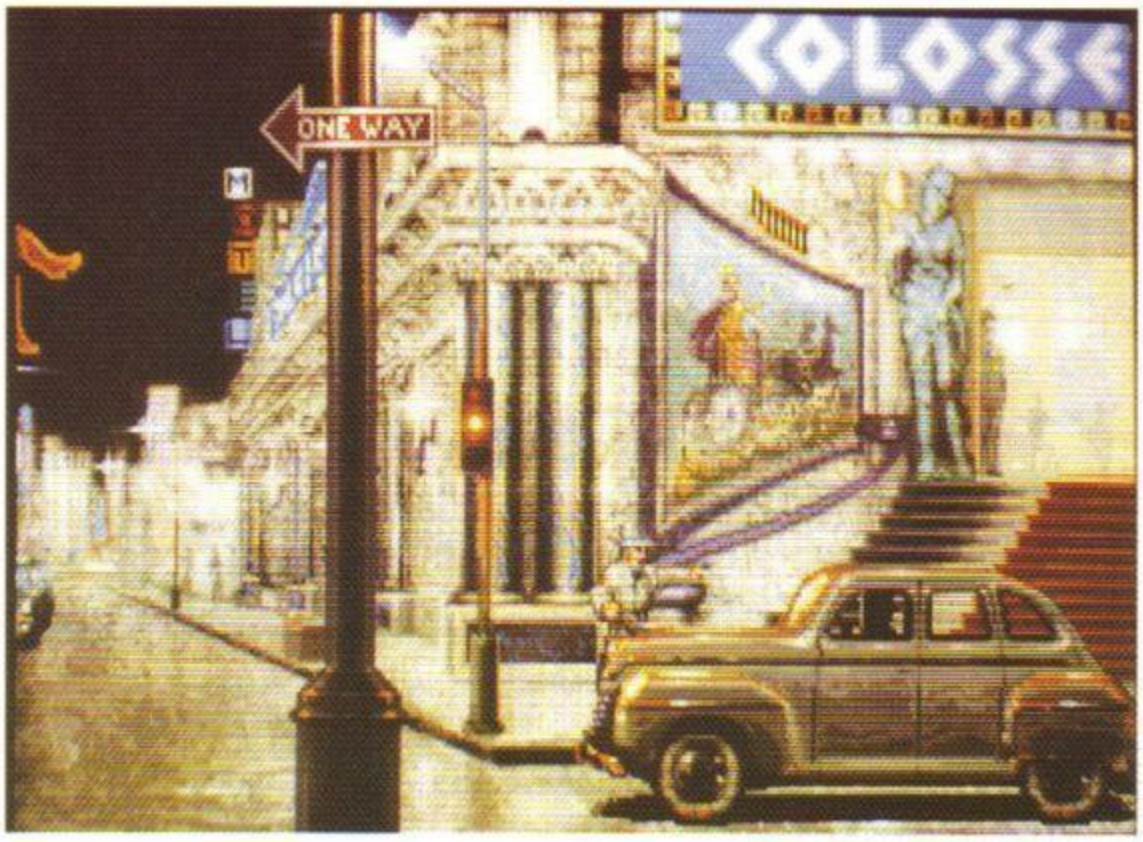
(sinistra) La sequenza mostra in che modo moriranno i killer avversari nel primo livello. Notate l'uso del sangue per aggiungere ulteriore realismo.
(sotto a sinistra) Vi ricordate la scena dell'attacco con l'elicottero nel *Padrino parte III*? Nel gioco la Creative lo ha inserito, ma la Paramount le ha impedito di basarsi direttamente sulle scene del film.
(destra) Ehi! Ma questa città non dorme mai? Notate l'insegna luminosa che indica che Johnny Fontane questa sera canterà al King.



http://www.oldgamesitalia.net/

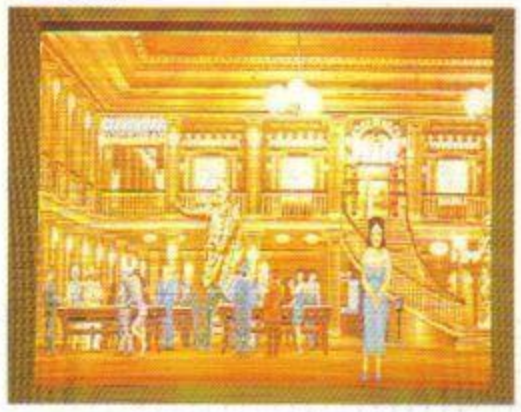
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



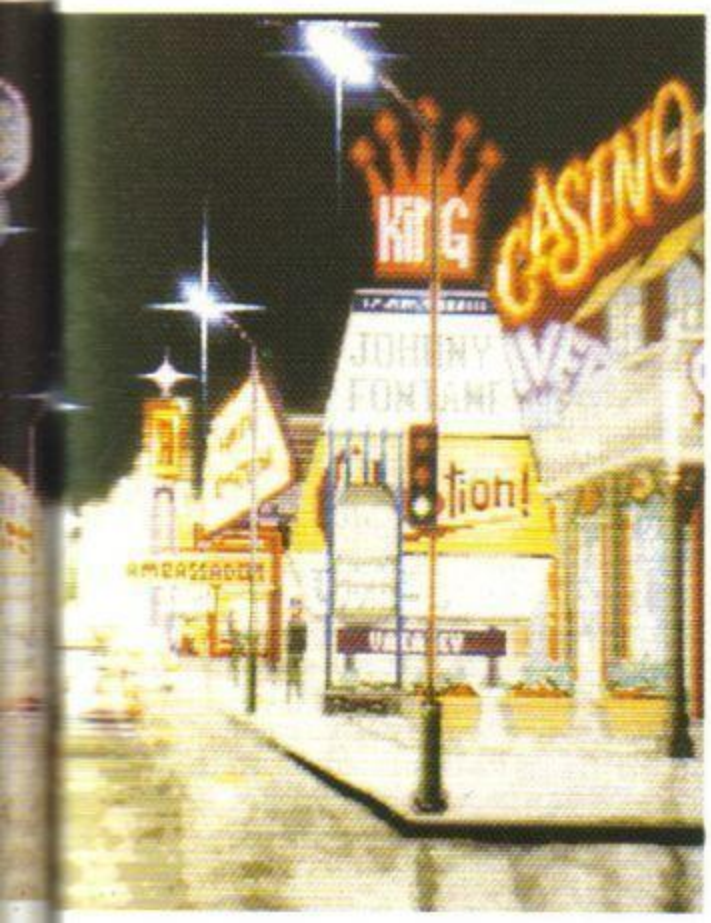
lavori in corso

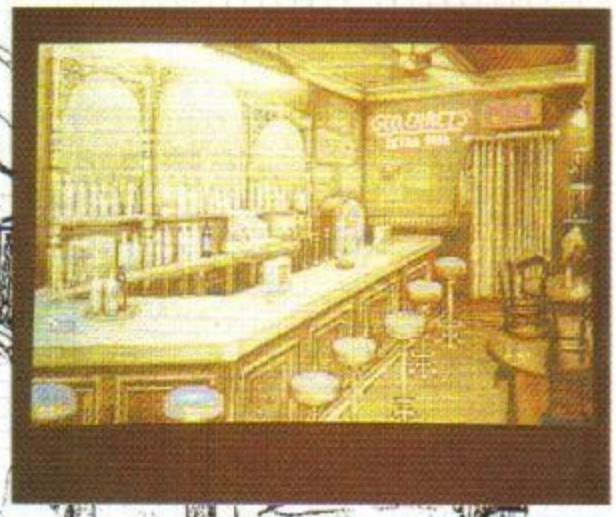
(sotto) È interessante confrontare uno degli schizzi originali di Pete Lyon, raffigurante la scena del bar, col risultato finale che apparirà sul monitor durante il gioco. Il sapiente utilizzo del colore aiuta a ricreare l'atmosfera di quel periodo.

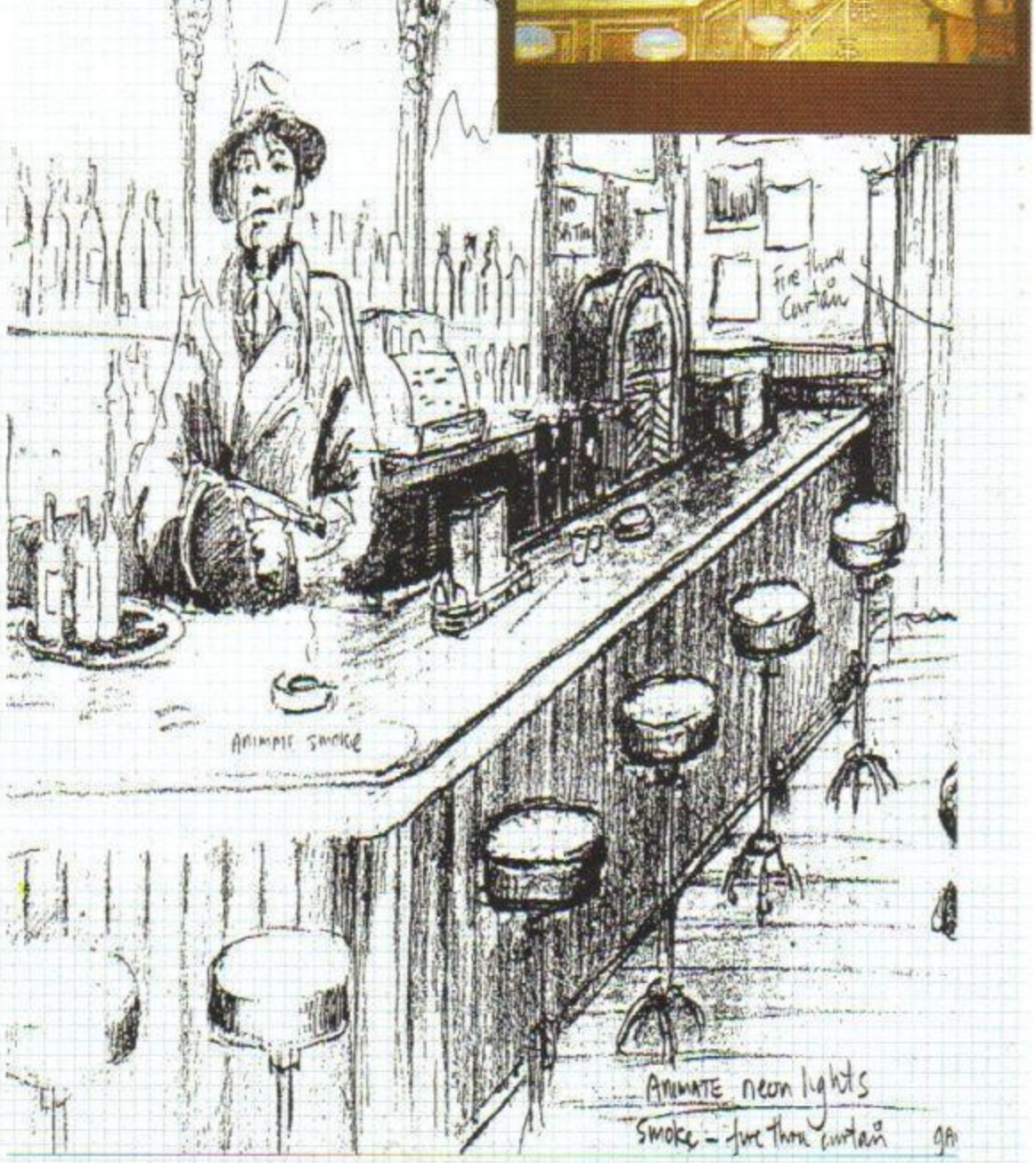


ciso obbiettivo, ogni volta diverso, che se raggiunto permette di passare al decennio successivo.

Questi obiettivi spaziano dall'eliminare qualche personaggio scomodo al ritrovamento di un oggetto, ma necessitano sempre che voi vi facciate largo tra miriadi di killer appartenenti a una delle famiglie concorrenti. Mentre camminate per le strade, dei cecchini appariranno dalle finestre e dalle scale antincendio dei palazzi, dai tombini e dalle auto in corsa, per aprire il fuoco su di voi. Il crimine è un mestiere pericoloso dopo tutto... "Per un po', ci siamo dedicati a una versione ultra-realistica del gioco, in cui i proiettili viaggiavano alla loro reale velocità, così da non poterli nemmeno vedere, e un solo colpo era sufficiente per uccidere il vostro uomo," continua Nick. "Ma l'idea non ha funzionato per niente, e così siamo tornati a sviluppare un gioco dallo stile più tradizionale, alla *Robocop*." Inoltre ogni livello è suddiviso in sottosezioni che devono essere completate per espletare con successo le mansioni affidatevi da Don Corleone. A essi si accede entrando in alcuni palazzi, dove il gioco si trasforma in uno sparatutto stile *Operation Wolf*. Anche qui troveremo tonnellate di nemici armati fino ai denti che appariranno da ogni parte, e che andranno



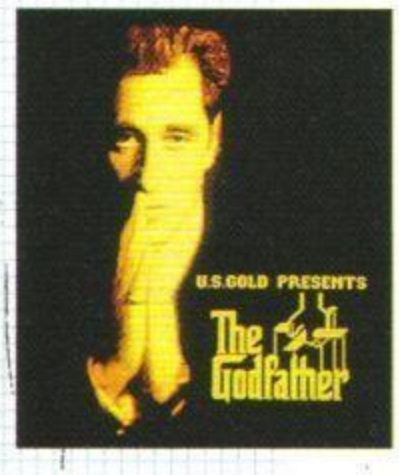




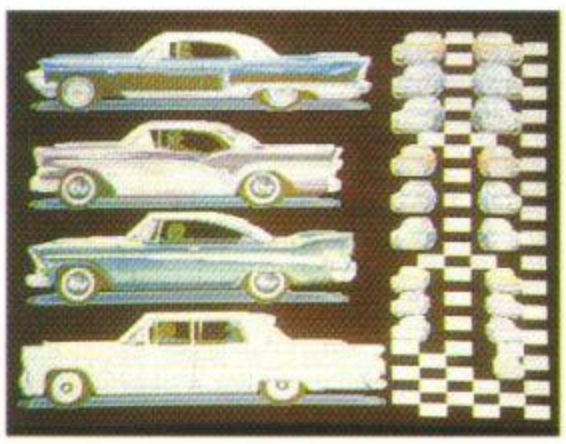
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lavori in corso



(in alto) La foto di Al Pacino dal manifesto pubblicitario de Il Padrino III apparirà nel gioco come schermata iniziale. Si tratta dell'unica immagine digitalizzata del film che è stata concessa alla Creative.
(sopra) Michael Corleone apprende dai giornali dall'attentato a suo padre nel primo film della serie.
(sinistra) Il gioco in piena azione: i mitra sparano senza sosta, mentre i pneumatici delle auto slittano stridendo sull'asfalto e degli innocenti passanti giacciono a terra in una pozza di sangue. È la prova conclusiva che il crimine non paga.



sterminati fino all'ultimo. In queste sezioni il personaggio apparirà come un'ombra trasparente, utilizzando una tecnica già vista in *Predator 2*.

Vincent ha ammesso che convertire un prodotto come "Il Padrino" è davvero diverso rispetto alle solite licenze, per lo più di argomento fantascientifico, come *Total Recall* e *Darkman*. " Si tratta della licenza meno convenzionale della storia del software," prosegue, "e quando abbiamo cominciato a lavorarci sopra, la prima cosa che abbiamo fatto, è stata quella di confrontare il gioco con quanto era già stato fatto per *The Untouchables*. E abbiamo cercato di ricreare lo stile e l'atmosfera che hanno fatto la fortuna dei film."

Questo è stato soprattutto il compito affidato a Pete Lyon, un grafico di grande esperienza, che negli ultimi anni ha prodotto più giochi di quanti la gente solitamente riesce a ricordare. Nel momento in cui leggerete questo articolo, *The Godfather* sarà già stato rifinito anche per l'aspetto grafico e rappresenterà un cambiamento radicale nello stile del disegno, molto più realistico rispetto alla pletora di realizzazioni fantastiche e futuristiche che sono state prodotte in questi ultimi tempi. "Una delle cose che Pete ripeteva di continuo," ci ha detto Nick,"era quanto si stava divertendo, dal momento che gli veniva chiesto di fare un lavoro molto differente dal solito. E che lui era entusiasta di non dover disegnare degli "stupidi alieni" come in precedenza aveva sempre dovuto fare."

Durante un viaggio in America lo scorso anno, Pete si è dedicato seriamente alla ricerca e documentazione di immagini adatte a un tema particolare come quello de "Il Padrino", facendo foto e disegni mentre camminava per le strade di New York e di Las Vegas. Questo, in combinazione con una serie di foto tratte dai tre film, gli hanno permesso di creare degli sfondi estremamente belli, coinvolgenti e pieni di atmosfera.

Il gioco è infatti talmente dotato dal punto di vista grafico, che pare debba uscire registrato nientemeno che su sei dischi (!). (un numero così alto di dischetti è stato precedentemente utilizzato solo dalla Readysoft per le conversioni dei coin-op laser creati dal mitico Don Bluth).

Non bisogna però preoccuparsi per gli accessi a disco, dal momento che alla Creative sperano di poter usare lo stesso sistema di caricamento utilizzato per la conversione a 16-bit di *Final Fight* (un gioco della Capcom), che permette di caricare parte dei dati relativi al livello successivo, quando ancora si sta giocando il precedente.

Con la maggior parte del lavoro completata, ora è solo una questione di tempo: mancano le ultime rifiniture ad alcuni aspetti del programma, e poi il gioco verrà sottoposto a una intensa attività di playtest, per essere sicuri che ogni cosa funzioni perfettamente prima che la US Gold lo faccia arrivare nei negozi per la fine di Novembre. Fino ad allora, non ci resta che aspettare in trepidante attesa...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

System II Plus

HANG-ON

SUPER TENNIS

Master

I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI

GIOCO DEL MESE

PRO WRESTLING

GIOCHI PREZIOSI

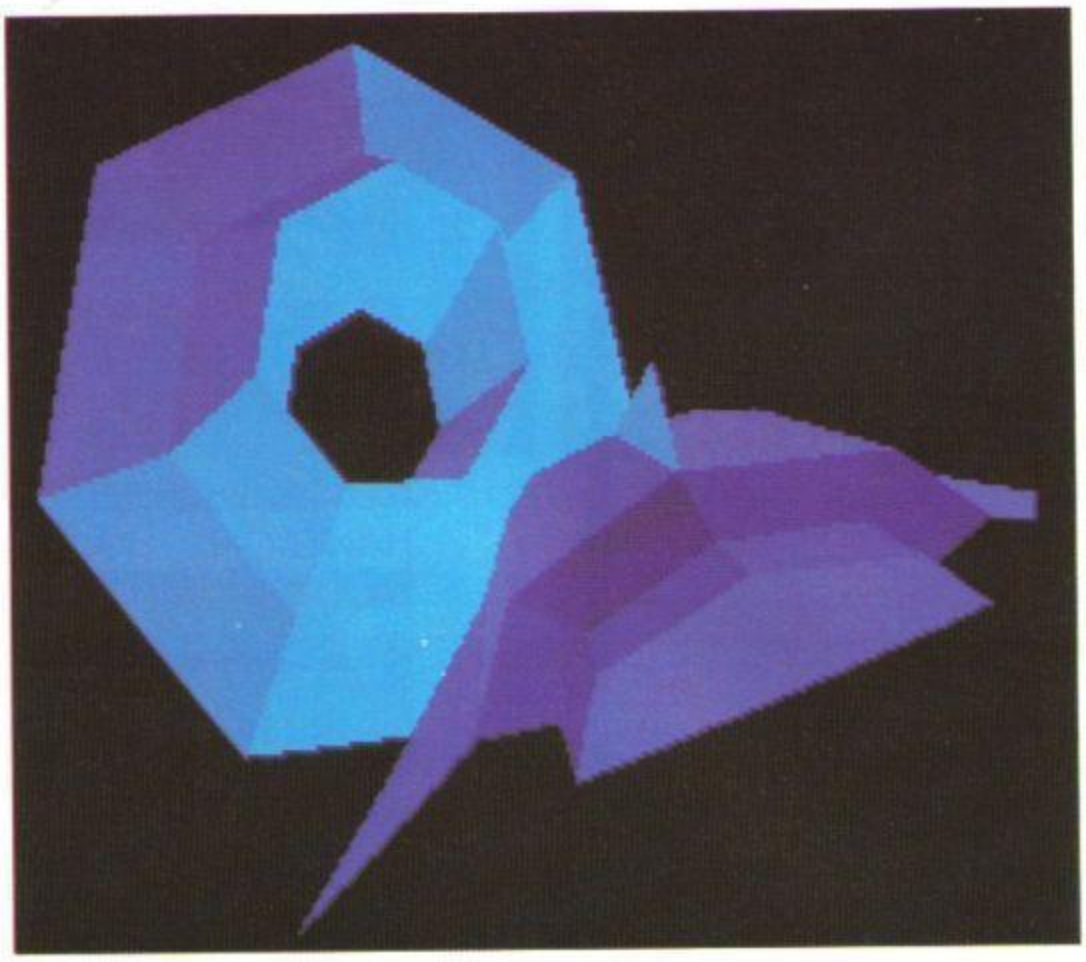
SEGA INFORMA: GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lavori in corso



Non vi è mai venuto voglia di giocare ad *Elite*, ma con la possibilità di fare qualsiasi cosa vi possa venire in mente? La EMPIRE e Jason Kingsley pensano di aver trovato quello che fa per voi. Vediamo come...

EYE OF THE STORM

Tutto si può dire di Jason Kingsley fuorché non sia un personaggio estremamente "strano", ve lo può confermare chiunque abbia avuto la possibilità di conoscerlo. Egli infatti è stato l'ideatore per la Image Works di *BladeWarrior*, un'avventura arcade assolutamente innovativa, che solo ora, dopo non pochi ritardi, sembra poter giungere finalmente nei negozi. È stato lui inoltre ad aver messo assieme quella pazza banda di programmatori che hanno realizzato *Murder* per la US SOLD. E ora eccolo di nuovo alla ribalta, questa volta con un gioco che è un po' come *Elite*, solo che non lo è.

Eye of the Storm possiede uno scenario molto complesso ed elaborato. L'intera faccenda ruota attorno al pianeta Giove, il più grosso pianeta del sistema solare, conosciuto anche come "il gigante gassoso", a causa della sua composizione chimica particolarmente volatile.

Allora, avete presente quella grossa macchia rossa che ha Giove? Sì? Ebbene, è chiamata *Eye of the Storm*, capito adesso?

L'idea di base è che in lontano futuro verrà trovata la vita all'interno dell'occhio rosso del pianeta e, secondo le leggi interplanetarie l'area viene designata come "zona di confine", in cui avventurieri, mercenari e brutti ceffi in genere, sono liberi di agire come meglio credono. Sta a noi impersonare uno di questi avventurieri, uno scienziato senza scrupoli giunto fino a Giove a bordo della propria astronave, con l'intenzione di fare dei soldi facili, e perché no, magari di guadagnare il controllo dell'intera regione.

"L'idea per *Eye of the Storm* mi è venuta guardando un mucchio di film di fantascienza. Mi è sempre piaciuta in modo particolare l'idea su cui si basa "Star Trek", cioè quella di avventurarsi nello spazio per scoprire nuove realtà. E suppongo che c'entri anche la mia immaginazione quando si tratta di nuove razze, strane creature e mostri in genere. Inoltre io volevo creare qualcosa che si potesse giocare a lungo, e che rimanesse ancora divertente da giocare anche dopo che lo si è completato.

Il concetto era quella di fare qualcosa che fosse differente ogni volta che lo si gioca, ed è per questo che ho voluto stare bene alla larga da giochi come *Elite* che hanno uno sviluppo di gioco estremamente lineare.

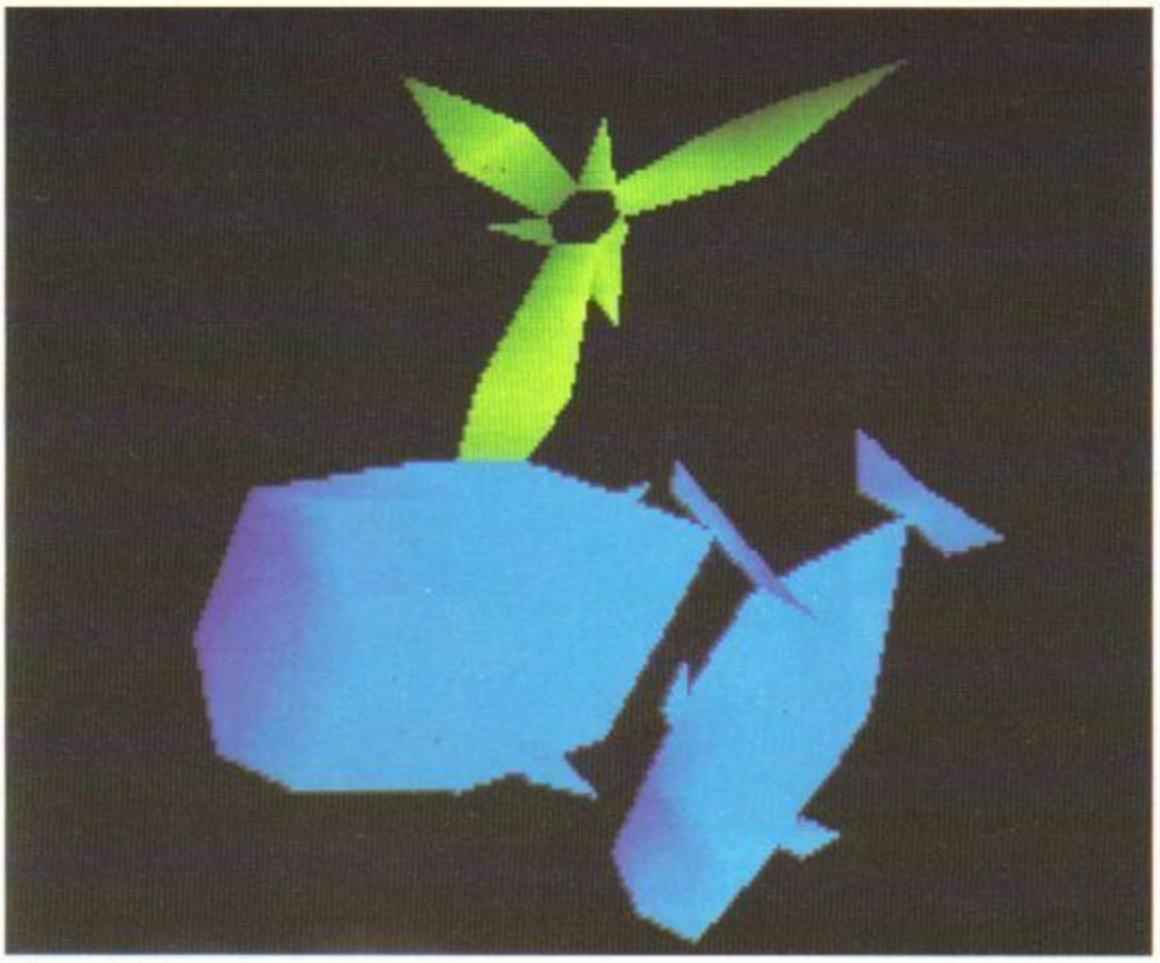
Eye of the Storm è invece più come una ragnatela di idee e di elementi differenti, collegati tra loro così che sia possibile giocare nella maniera che più si preferisce. Penso che giochi come *Elite* possano diventare noiosi e ripetitivi - compra qualcosa qui, combatti per strada e vendi qualcosa là - questo è proprio quello che abbiamo cercato di evitare".

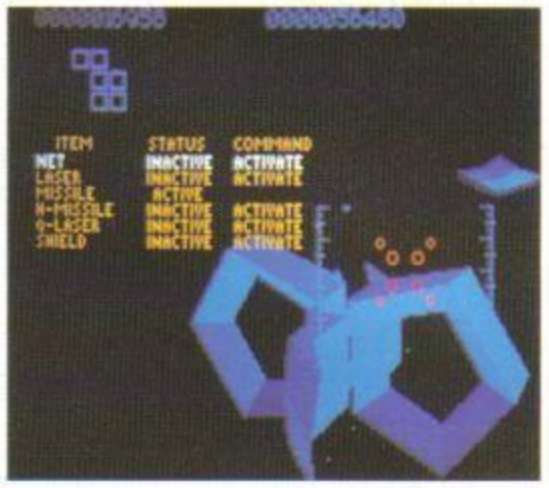
È difficile creare un gioco dalla struttura non lineare? "È più facile per alcuni aspetti dal momento che è necessario meno lavoro per renderlo diverso dagli altri. No, è meglio rispondere in un'altra maniera. Poiché tutti gli elementi sono collegati tra loro a ragnatela, non si è obbligati a collegare assieme le cose, visto che il giocatore può andare ovunque preferisce".

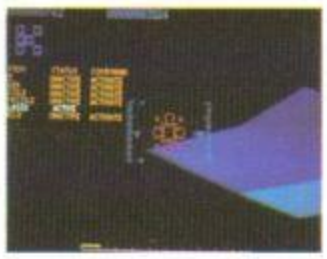
Il giocatore agisce nel gioco secondo il tradizionale metodo simil-*Elite*, e cioè dall'interno della propria astronave. Si volerà in lungo e in largo per l'atmosfera gassosa di Giove, combattendo contro altri mercenari, giunti sin qui per le vostre medesime ragioni, portando a termine delle missioni e, tocco davvero interessante, esplorando e tenendo sotto controllo

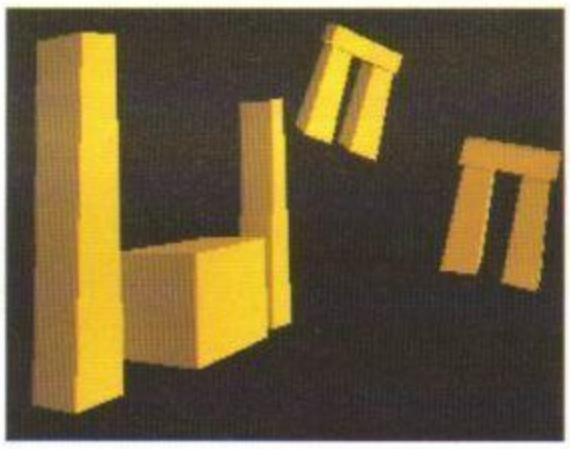
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/









UNA GRAFICA AFFASCINANTE

Eye of the Storm **impegna tutta una serie di tecniche di programmazione e di visualizzazione grafica di alta classe. La più innovativa riguarda il metodo di ombreggiatura di Gouraud, metodo sul quale tutti i migliori programmatori del momento si stanno esercitando.**

"L'algoritmo di Gouraud è un grosso passo avanti per quanto riguarda la creazione di oggetti tridimensionali," spiega Jason. "In pratica, quello che fa è "ammorbidire" i lati dei poligoni usando il colore. Dove si hanno due poligoni che si uniscono su di un lato, il metodo di Gouraud usa una graduazione nei colori per arrotondarne e smussarne gli angoli. Unita al metodo di Bezier dei poligoni curvi, ci ha permesso di creare delle forme davvero interessanti. Abbiamo usato le ombre di Gouraud solo sugli oggetti organici, per non dargli forme troppo affilate. Gli oggetti meccanici (come le astronavi) invece, li abbiamo lasciati pieni di angoli.

quante più superfici di Giove possibile, dal momento che la scoperta di nuove forme di vita vi frutterà un bel gruzzolo di spazio-crediti.

"Ci saranno un mucchio di cose strane . Ad esempio ci si imbatterà in una grande pietra tipo Stonehenge, su un lato della quale i più attenti troveranno un'iscrizione molto importante. Ci sarà anche una cosa che io chiamato Sodgspinner, che è una roccia gigantesca che comincia a ruotare quando la si colpisce. Se viene colpita più volte si metterà a ruotare via via sempre più velocemente, emettendo una nota musicale, che farà da richiamo a una balena.

Mentre la meccanica di gioco di *Eye of the Storm* è abbastanza surreale e molto libera nel suo svolgersi, vi sono alcuni aspetti che risulteranno più familiari. Stiamo parlando delle missioni che ci saranno affidate di volta in volta. "A un certo punto si incontreranno i Patron, delle specie di baroni interplanetari", spiega Jason. "Sono incredibilmente ricchi, e vivono su giganteschi dirigibili sempre in volo. Ci sono otto Patron, ciascuno con una differente personalità, disposti a offrirvi otto missioni ciascuno".

L'unico problema sta nel fatto che, a causa della loro incredibile ricchezza, a loro non importa assolutamente nulla delle missioni, e l'unica ragione per cui ve le offrono consiste nella possibilità di farsi quattro risate alle vostre spalle, mentre voi state rischiando l'osso del collo.

A qualche giocatore potrà non piacere l'idea di fare il burattino agli ordini di questi antipatici personaggi, ma i soldi dei premi sono così tanti che il gioco vale la candela. Per aumentare il loro divertimento, i patron daranno spesso al giocatore delle false missioni. Per esempio, vi possono mandare in un certo settore con la scusa di recuperare un particolare oggetto, solo per trovare una flottiglia di navi nemiche che vi stavano aspettando. Per sopravvivere a questi tradimenti, è necessario che i giocatori usino sempre molta cautela. Riguardo alle navi nemiche, si tratta di Hunter (cacciatori), dei caccia stellari ad alta velocità, che se ne vanno in giro cercando sempre qualcosa a cui sparare. Quattro cacciatori in particolare non sono da prendersi sottogamba. Si tratta di killer professionisti, violenti e spietati, giunti su Giove con le nostre stesse motivazioni. Sono avversari davvero tosti, e distruggerli procurerà un enorme premio in danaro, anche se forse ci converrà, almeno all'inizio, affrontare avversari più malleabili.

"Un aspetto che sono stato molto contento di aver potuto inserire nel gioco", dice ancora Jason, "è che è possibile vedere in ogni momento che cosa stanno esattamente facendo questi quattro cacciatori, usando quattro speciali telecamere che non li abbandonano mai. È poi possibile anche selezionare una "vista interna", che permette di farci vedere ciò che sta vedendo il cacciatore dall'interno della navicella. È veramente utile tenere sempre un occhio su questi quattro, specialmente se non si vuole incontrarli per sbaglio. E sapendo dove sono loro, saprete dove non dovrete essere voi.

Se tutto questo vi suona un po' troppo violento e sanguinario, potrete scegliere una via più tranquilla per guadagnarvi da vivere. "Dal momento che l'occhio di Giove è una zona sconosciuta, vi sono molti tipi di flora e di fauna da scoprire. E anche solo vedendo nuove forme di vita, i giocatori si potranno fare un bel bel gruzzoletto. Se saranno i primi a scoprire qualcosa di nuovo, si saranno meritati un certo ammontare di denaro, ma se un altro cacciatore lo avrà visto prima di loro, il premio sarà molto meno cospicuo".

Le forme di vita sono molte e molto diverse, e comprendono tra l'altro squali, pesci di ogni genere e persino libellule. Ogni forma di vita si troverà localizzata in uno specifico livello di altezza dell'atmosfera.

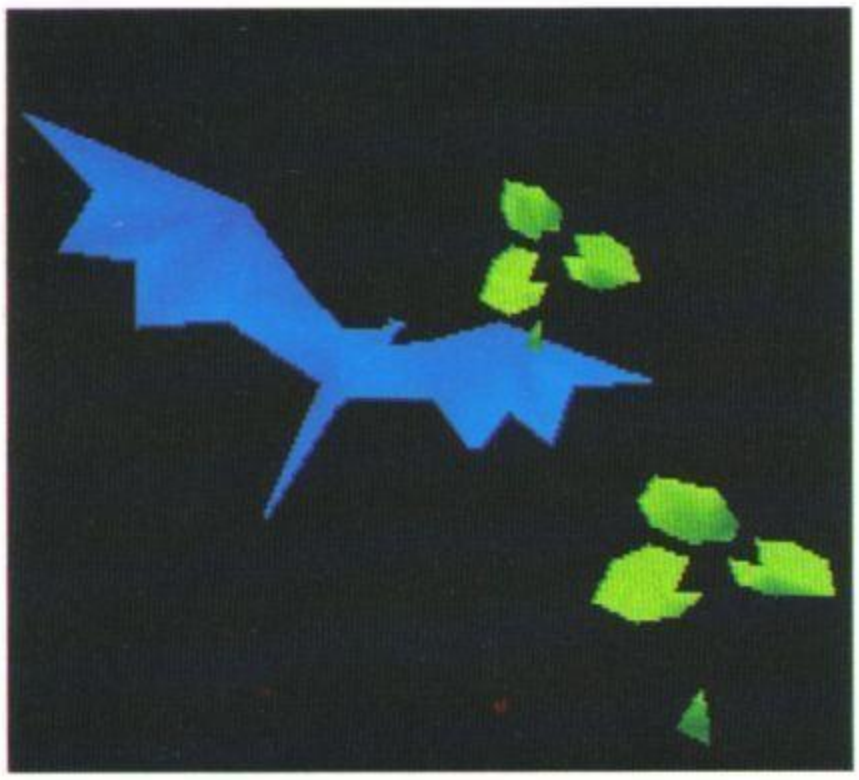
Per permettere al gioco una grande longevità, Jason e A.J. Perrot (quest'ultimo famoso per *Starglider 2*), hanno cercato di rendere l'area di gioco più grande possibile.

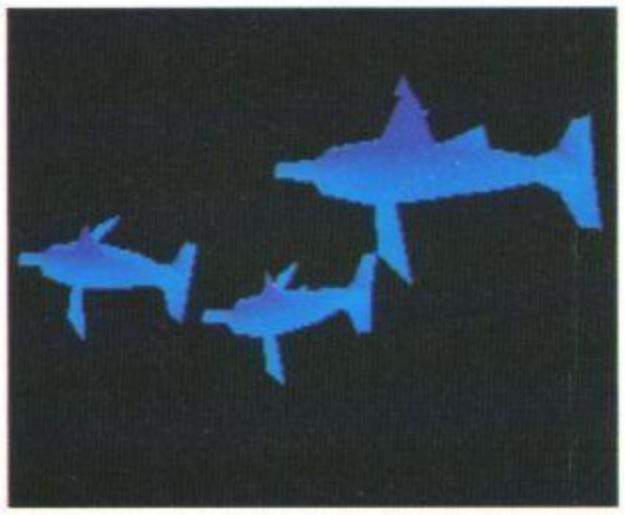
"In termini geografici, si tratta di uno spazio di gioco di circa 20000 chilometri quadrati. In termini di

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





gioco invece, lasciami pensare... ecco, se si avesse la nave più veloce, e si viaggiasse sempre alla velocità massima, ci vorrebbero dai sei agli otto minuti per viaggiare dalla base al centro dell'occhio, fino al suo margine esterno. In realtà è impossibile viaggiare così lontano in un colpo solo, per problemi di carburante. Sarà necessario piazzare lungo il percorso dei rifornitori, oppure usare uno dei cancelli di teletrasporto.

Mentre Jason ha lavorato sul progetto di *Eye of The Storm* già da oltre 18 mesi ("Da sempre volevo fare un gioco in 3D"), la stesura del codice vero e proprio ha richiesto un periodo inferiore, circa 10 mesi. Presto inizierà la maratona dei playtest, per controllare se tutto funziona alla perfezione. La data di uscita per tutte le versioni (PC, ST ed Amiga) è stabilita per quest'autunno. Non perdetevi la recensione completa su uno dei prossimi numeri di K.

SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza con più di 2.000 titoli disponibili: per ulteriori informazioni telefona al numero (031) 300.174

Offerta del mese:
AMIGA & IBM
Per ogni acquisto superiore a Lit.100.000 riceverai GRATIS un programma originale per il tuo computer!!!
(solo per gli ordini ricevuti

GAMEBOY

BILL & TED ADVENTURE	59.000
BUGS BUNNY	54.000
CHASE HQ	59.000
DUCK TALES	59.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
F1 RACE (CON ADATTATORE PER 4)	64.000
HUNT FOR RED OCTOBER	69.000
ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!)	35.000
PER GLI ALTRI ACCESSORI TELEFONA	
MYSTERIUM	59.000
NOBUNAGA'S AMBITION	69.000
R-TYPE	59.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE	59.000
ROBOCOP	59.000
SNOOPY	54.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	59.000
WORLD CUP SOCCER	59.000
WWF SUPERSTARS	59.000

MEGADRIVE

BATTLE SQUADRON	99.000
FORGOTTEN WOLRDS	115.000
RASTAN SAGA II	99.000
REVENGE OF SHINOBI	115.000
SWORD OF SODAN	99.000

AMIGA

AMOS COMPILER+UPDATER 1.3	69.000
AMOS 3D	TEL.
ARNHEM	39.000
ATOMINO	49.900
CANTON (1MB TUTTO IN ITALIANO)	49.000
CONFLICT IN MIDDLE EAST	69.900
DEATH KNIGHTS OF KRINN	69.900
EYE OF BEHOLDER	69.900
FEMME FATALE (NEW VERSION)	69.000
F1 GP CIRCUIT	29.900
F15 STRIKE EAGLE II	79.900
GEM'X	39.000
KICK OFF II DATA DISKS	TEL.
MIDWINTER II	69.900
NAVY SEALS	29.900
RAILROAD TYCOON	69.900
SECRET OF MONKEY ISLAND	69.000
SECRET OF SILVER BLADES	69.900
SEX OLYMPICS (VM18)	65.000
THE PERFECT GENERAL	89.000
TOKI	29.900
WWF WRESTLING DATA DISK 3	32.500
3D CONSTRUCTION KIT	99.000
HINT BOOKS & CDTV TELEFONA	

IBM

BAT	59.900
C.Y. AIR COMBAT	69.000
CASTLES	59.000
ELITE PLUS	89.900
EYE OF BEHOLDER	69.900
F15 II SCENERY (IRAQ, KUWAIT..)	49.000
F16 FALCON V3	TEL.
FEMME FATALE VM18 (5"/1.2MB)	69.000
HARPOON SCEN.EDIT. (SOLO 5")	79.000
HEART OF CHINA (VGA 256 COL)	89.900
VM 18)	69.000
PRO TENNIS 2	49.900
SECRET OF MONKEY ISL. (256 COL)	89.000
SOUND BLASTER PS/2 (MCA)	TEL.
SPACE QUEST IV	79.900
SPIRIT OF EXCALIBUR	59.900
THE LOST ADMIRAL	89.000
THE PERFECT GENERAL	89.000

IBM (CONFEZIONE DOPPIA)

ARACHNOPHOBIA	TEL.
A10 TANK ENHANCED EGA & VGA	TEL.
F29 RETALIATOR	59.900
LEMMINGS	69.900
NAM	59.900

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÁ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo Softmail

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

Spese di spedizione Lit. 6.000

TOTALE LIT.

ONE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)

Pagherò al postino in contrassegno

Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

DDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

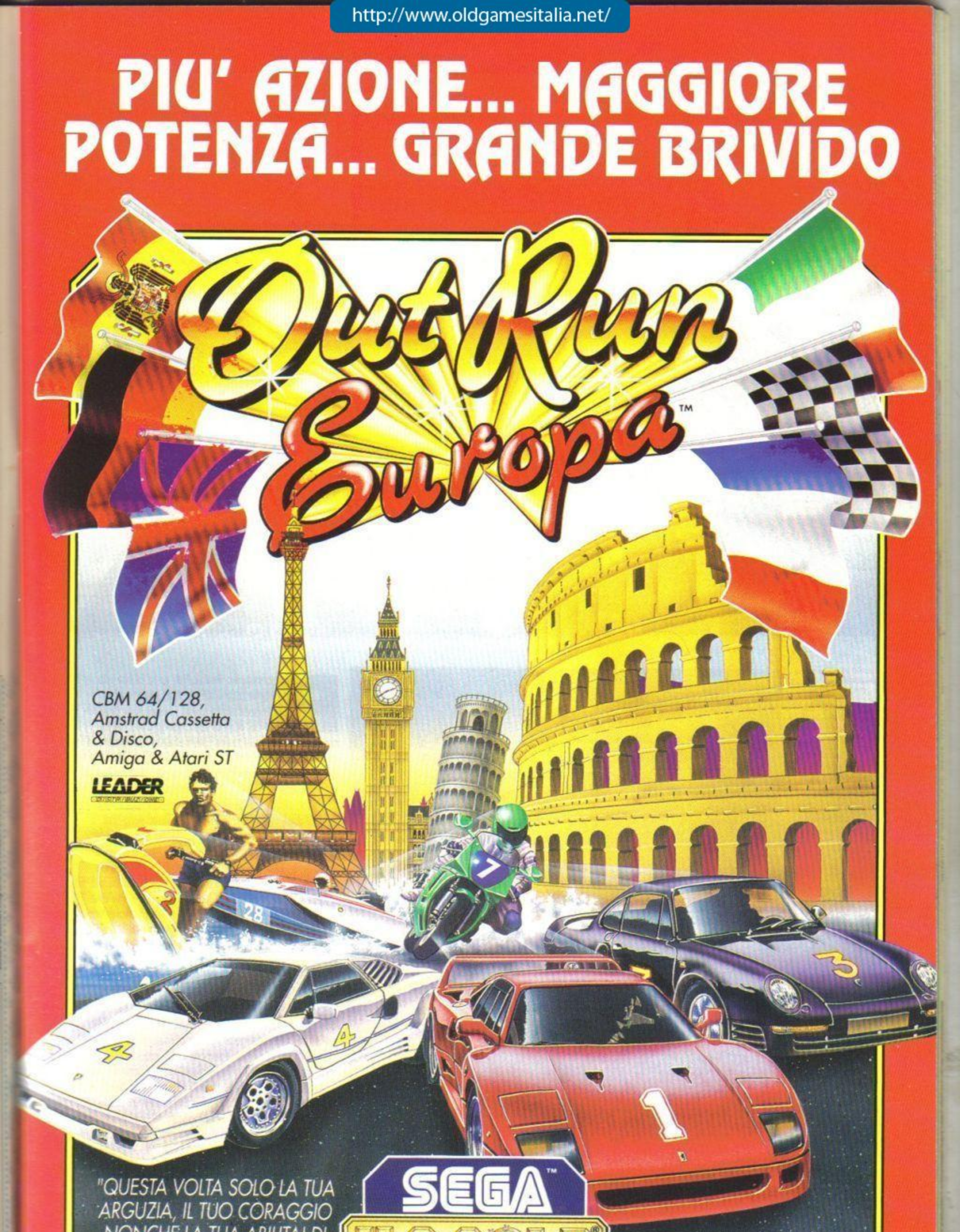
http://www.oldgamesitalia.net/

PIU' AZIONE... MAGGIORE POTENZA... GRANDE BRIVIDO

Out Run Europa™

CBM 64/128,
Amstrad Cassetta
& Disco,
Amiga & Atari ST

LEADER



"QUESTA VOLTA SOLO LA TUA ARGUZIA, IL TUO CORAGGIO NONCHE LA TUA ABILITA' DI GUIDA DETERMINERANNO IL TUO DESTINO!"

SEGA™

U.S. GOLD®

© 1988, 1991. SEGA™. Tutti i diritti riservati. Out Run Europa™ è un marchio registrato della SEGA ENTERPRISES LTD. SEGA™ è un marchio registrato della SEGA ENTERPRISES LTD.

...iva per l'Italia da Leader Distribuzione srl - Via Mazzini 15 - 21020...

http://www.oldgamesitalia.net/

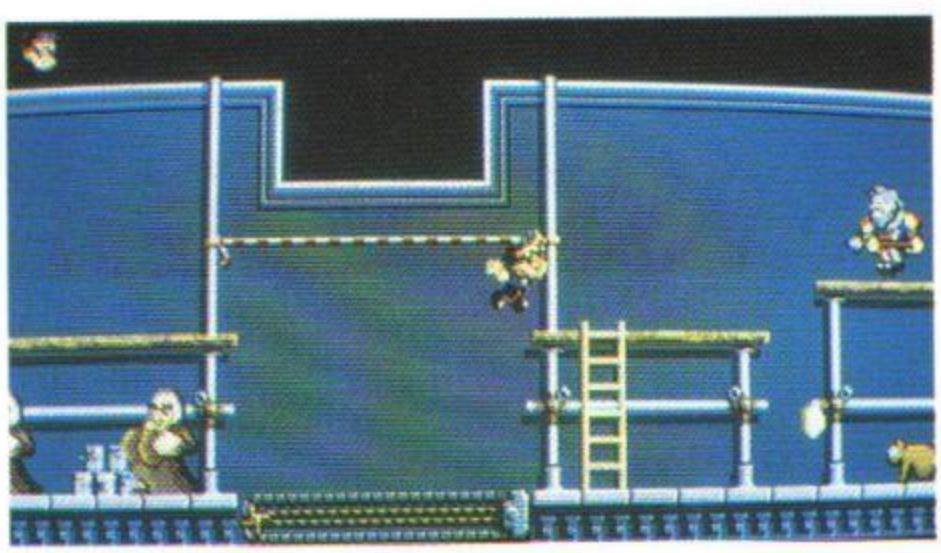
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lavori in corso

Stroncata dai critici, fatta a pezzi ai botteghini, la bistrattata opera personale di Bruce Willis può salvarsi grazie alla OCEAN e al team Special FX. K riesce a saperne di più...

HUDSON HAWK



(Destra) Ti piacerebbe danzare su una stella... Si tratta di oscillare un po' di più, questa volta nel sotterraneo del Vaticano, per ragioni di trama che qui sarebbe troppo complicato spiegare. Notate le suore, non sono messe mica male...

(Sotto) O trasportare a casa raggi lunari in un barattolo... Bruce oscilla da un edificio all'altro, esattamente come fa nel film Hadson Hawk.

Povero vecchio Bruce. Per tutta la sua vita prima come attore in cerca di affermazione e successivamente come grande star cinematografica, questo agile uomo d'azione ha combattuto per realizzare cinematograficamente una sua idea, concepita molti anni prima. Ne ha fatte di tutti i colori, si è affannato, ha tentato ogni strada possibile e finalmente la sua idea è diventata realtà. La Century Fox, infatti, ha "generosamente" stanziato 40 milioni di dollari (diventati poi 65) in questo progetto, nella speranza che sarebbe diventato il successone dell'estate. Cosa è successo invece? Che si è rivelato il più grande fiasco dopo Howard the Duck. Non c'è stato un solo critico disposto a spendere una parola buona su "Hudson Hawk il Mago del Furto" e nei cinema in cui è stato programmato in America piovevano manifestazioni di dissenso d'ogni genere. La Ocean, poveraccia, si è ritrovata con una licenza che sembra un vero e proprio bidone, ma pare invece che riuscirà a tirarne fuori un gioco superiore a ogni aspettativa - e una volta tanto per meriti propri.

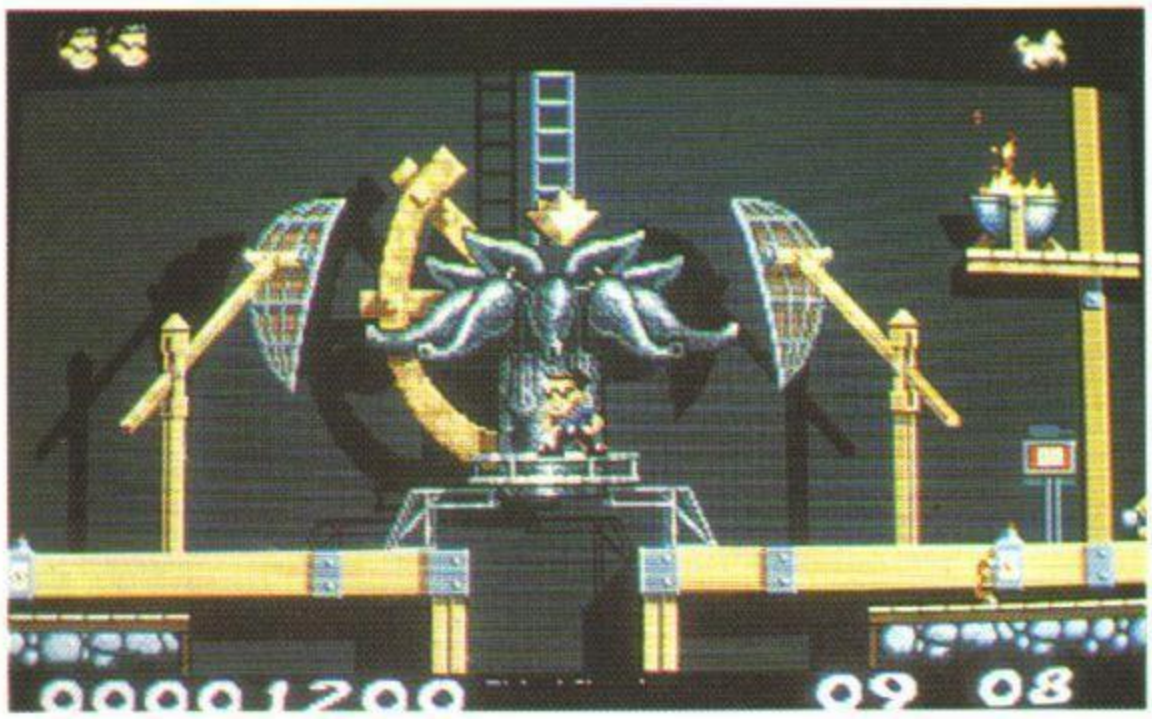
Il team di sviluppo Special FX, con sede a Liverpool, che sta lavorando a *Hudson Hawk*, si è già occupato della maggioranza delle licenze di maggior successo della Ocean, quali per esempio *The Untouchables*. Per loro, tuttavia, Hudson Hawk costituisce un po' un'inversione di tendenza. Sono spariti infatti i personaggi grandi e disegnati nei minimi particolari e gli scenari molto estesi, sostituiti da un approccio più semplicistico nello stile delle console. Tutti i personaggi, compreso lo stesso Bruce, sono sprite carini modello giapponese che richiamano la tradizione di Mario. "L'idea principale del gioco è stata ricavata dalla sceneggiatura, che avevamo avuto nel mese di gennaio", sono parole di Ivan Davis della Special FX, " Abbiamo considerato questo film come una specie di beffa di James Bond e per questo motivo abbiamo puntato per il gioco a un approccio del tipo cartoon".

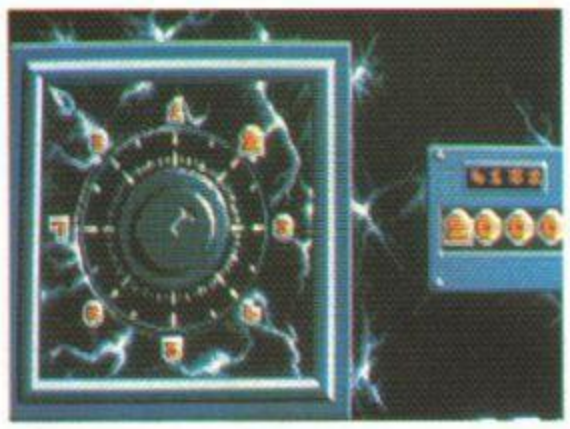
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

O state meglio cosi... Attenzione Bruce! Due tremanti guardie di sicurezza sono in cerca di preda nella galleria d'arte, armate di torce elettriche: se non state attenti sarete catturati dalla polizia. Osservate i motivi intorno allo schermo che vi illuminano un po' sull'oggetto che state cercando.

(Sinistra) Come in *Switchblade* l'area di gioco di Hudson Hawk spesso diventa molto limitata, con aree nuove che che non si rivelano fino a quando non penetrate al loro interno.

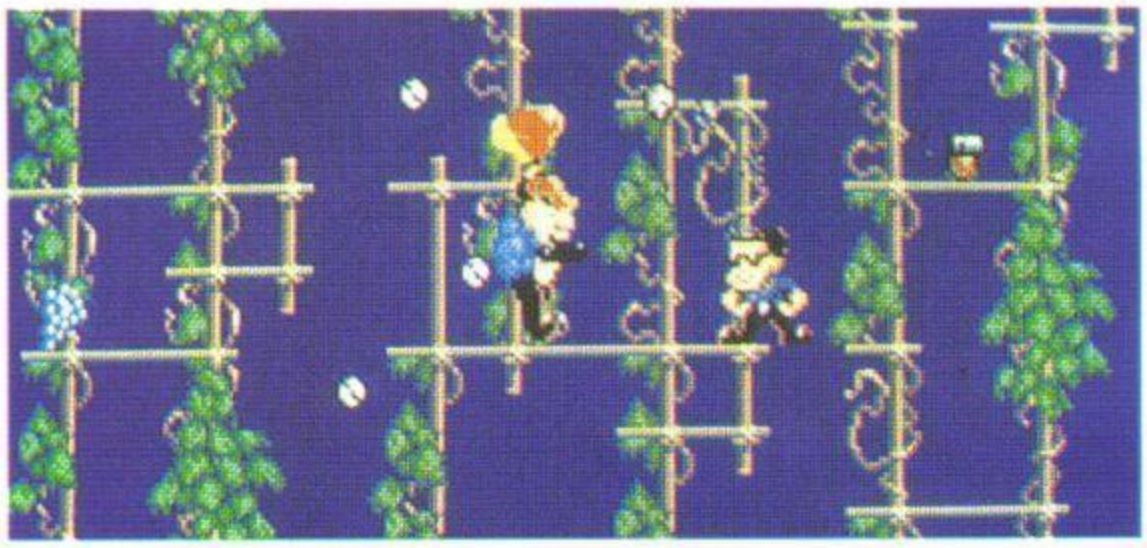




(Sopra) Siamo sulla strada... Il sotto-gioco che comporta lo scasso della serratura verifica fino in fondo i riflessi e l'abilità dei giocatori.

(Sinistra) Ecco la favolosa macchina alchemica di Leonardo in tutto il suo splendore.

(Sotto) I livelli successivi sono piú del tipo piattaforme, come dimostra questo inseguimento alquanto surreale su un traliccio di bambú. Questo particolare mancava sicuramente nel film.



Un altro motivo che ha contribuito al tono decisamente da console di *Hudson Hawk* è il fatto che la Special FX si sta occupando anche della produzione delle versioni NES e Gameboy e, di conseguenza, il gioco è più o meno uguale in tutti i formati. Rispettando la tradizione delle console *Hudson Hawk* si presenta come un gioco a piattaforme con molti elementi di somiglianza con *Rick Dangerous* e *Switchblade*. Il giocatore viene lanciato nelle vesti del riluttante scassinatore Edie Hawkins - se non avete visto il film (e probabilmente sarete in molti), vi anticipiamo che la storia ruota intorno al sunnominato scassinatore Hawkins che si mette in ballo per recuperare tre pezzi di una macchina alchemica ideata da Leonardo da Vinci che sembra trasformi il ferro in oro, per conto di una misteriosa organizzazione. Come è facile immaginare, la realizzazione del furto, che costituisce la parte centrale e più importante della trama e dell'azione nel film, è il compito da portare a termine in questo gioco. Dovete farvi strada attraverso dodici livelli per riuscire ad appropriarvi dei tre preziosi oggetti: la statua di un cavallo, un cristallo e il manoscritto, il famoso quaderno d'appunti di Leonardo da Vinci.

Nello stile tipico dei giochi "carini", tutti i personaggi sono abbastanza stereotipati: Bruce ha sempre un piglio da duro con le sue trame da ladro e gli occhiali da sole (la sua pelata è stata intelligentemente camuffata); la principale minaccia si presenta sotto forma di guardie di sicurezza grasse e pasticcione e di altri cattivi che sono stati introdotti nel film attraverso una sotto-trama congegnata in maniera poco credibile. Nel gioco però questa contribuisce a creare quell'atmosfera di comicità che era nelle intenzioni della Special FX.

Anche se *Hudson Hawk* è probabilmente una delle conversioni di video-gioco da film meno letterale che esista, è riuscito tuttavia a riprodurre l'atmosfera avvalendosi di una serie di elementi del gioco: per esempio molto spesso dovete compiere acrobazie per evitare allarmi laser che potrebbero farvi inciampare, arrampicarvi da un edificio all'altro sui fili della corrente. Ci sono anche molti altri elementi puzzle, come l'uso di palle (di cui Bruce è armato per ragioni che non sono ben chiare) per fare pressione su cuscinetti che aprono delle porte, disattivano interruttori e via di seguito. C'è anche l'onnipresente sotto-sezione rompicapo, che si presenta semplicemente come un test di reazione: una serratura di sicurezza ruota a velocità sostenuta e voi dovete bloccare il congegno a ogni numero di una combinazione a quattro cifre. La cifra giusta deve essere colpita quattro volte consecutive per riuscire a forzare la serratura. Un errore vi riporta al punto di partenza.

I ragazzi della Special FX negano che l'insuccesso della critica e del pubblico del film li abbia scoraggiati - in effetti solo un paio di team hanno a tutt'oggi visto il film poiché numerosi tentativi fatti per andarlo a vedere come gruppo sono falliti. Ma quando si hanno dei giochi talmente ben fatti come pare sia questo, che bisogno c'è di andare a vedere il film?

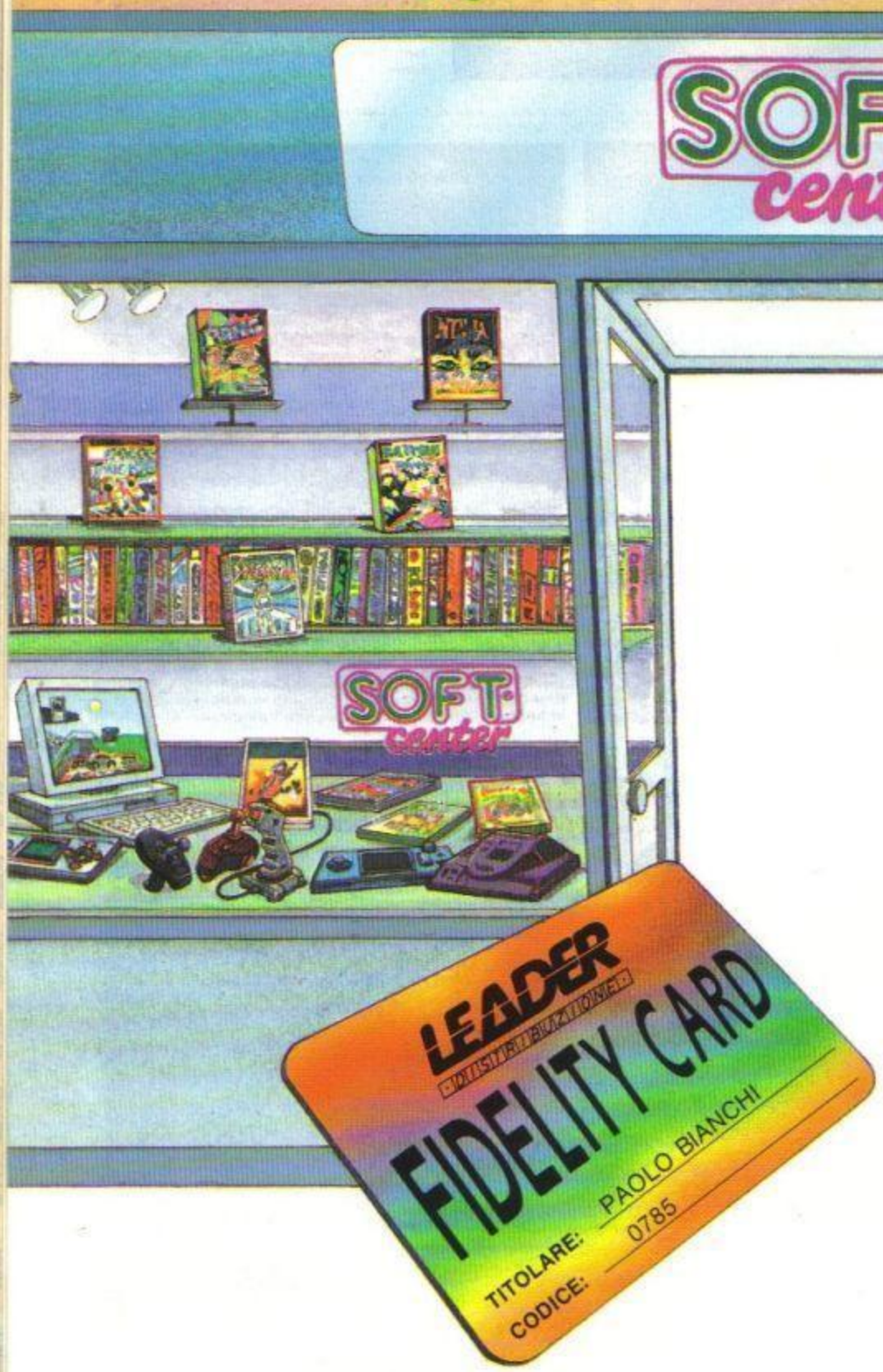
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva



Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali.
Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center.
Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD.**

LEADER
DISTRIBUZIONE

Per ricevere la Leader Fidelity Card invia il coupon a
Leader Distribuzione Via Mazzini, 15 Casciago 21020 (VA

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n.° _____

Città _____ Cap. _____ Tel. _____

Età _____ Professione _____

Marca Computer _____ Modello _____

Firma _____
(di un genitore per i minorenni) K.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
COSENZA - SIRANGELO COMPUTER Via N. Parisio 25
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BOLOGNA - VIDEONOLO STADIO P.zza della Pace 4
CATTOLICA (FO) - NOVA COMPUTER Via G. Pascoli 64
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CASTELFRANCO EMILIA (MO) - MALFERRARI MARCO Via Tarozzi 33
CREVALCORE (BO) - S.P.E. INFORMATICA Via Dimezzo Ponente 383/A
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PAVULLO (MO) - IL PAESE DEI BALOCCHI Via Giardini 190/19
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIVAZZURRA DI RIMINI (FO) - POLYING Via L. Da Vinci 61/B
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Licoli 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R - Via Sestri 69/71 R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - DISCO LIBERTY DUE Via Volta 76/78
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - FUMAGALLI GIANCARLO Via Broseta 65/A
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LAINATE (MI) - SU DI GIRI V.le Rimembranze 11
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Corduso)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sanvito Silvestro 55
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - BOTTICELLI GUIDO Via degli Aviatori 39/A
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
IGLESIAS (CA) - MUNTONI Via Martini 17
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

SICILIA:
AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
AUGUSTA (SR) - MACH 3 Via Garibaldi 5
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI - C.so A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
RAGUSA - C.R.E. Via Carducci 1/B
RAGUSA - BIT INFORMATICA V.le dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA POINT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEJT P.zza Risorgimento 10
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 96
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lavori in corso

MEGA

La US GOLD spera che *Mega Twins* diventi il *Rainbow Island* del 1991. L'onnipresente inviato di K ha fatto visita alla TIERTEX di Manchester per vedere a che punto è la conversione del coin-op della Capcom...

Tutti gli occhi ce li hanno. O per essere più precisi, tutti gli occhi di un drago blu ce li hanno. I poteri magici intendo. Una antica leggenda riportata nel Libro delle Illuminazioni profetizza che se mai il popolo di Alurea fosse stato in pericolo, gli occhi di un drago blu sarebbero apparsi per salvarlo. Ma vatti a fidare delle profezie...

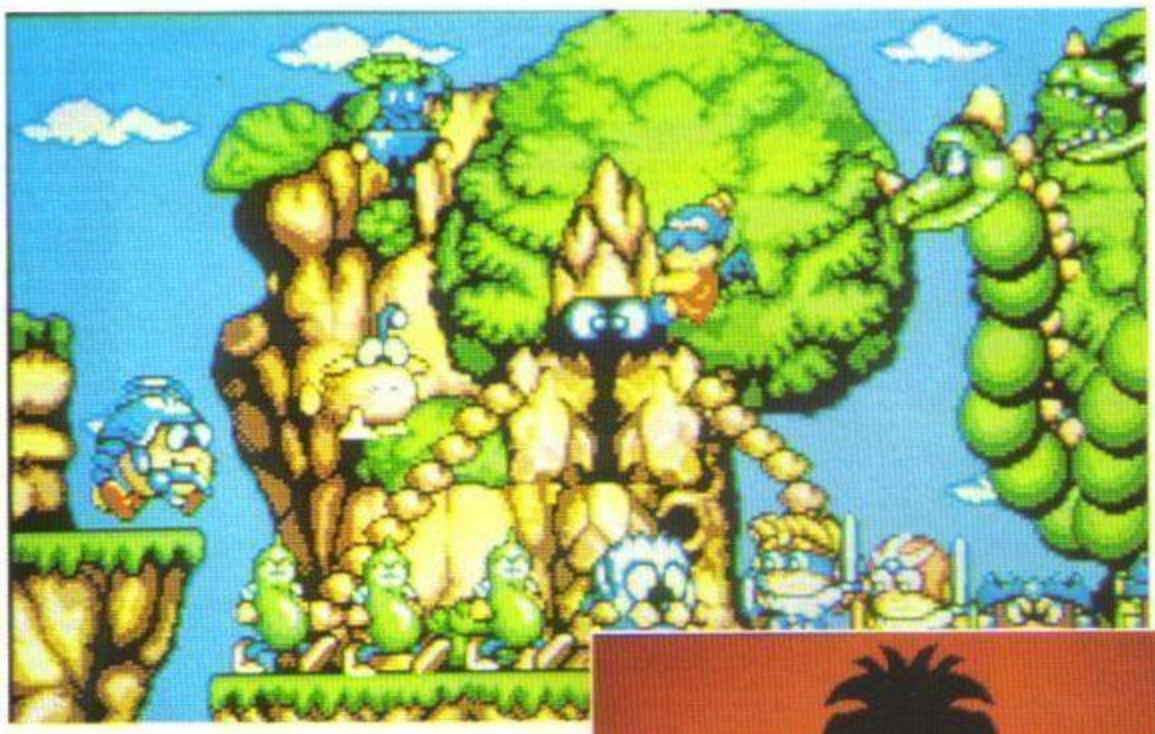
Un brutto giorno il malvagio Signore della Guerra invase Alurea, passando a fil di spada sia il re che la regina. E fu solo grazie al coraggio di alcuni sudditi fedeli che i loro due figli gemelli, legittimi eredi al trono, riuscirono a scampare alla morte. Sono passati quindici anni, e i gemelli sono cresciuti con un solo pensiero: la vendetta. E dopo aver ben oliato le loro armi, i due giovani guerrieri si apprestano ad affrontare con il vostro aiuto sei livelli di piena azione arcade, per trovare gli occhi del drago e salvare il loro regno dall'eterna schiavitù.

CAPCOM, FORTISSIMAMENTE CAPCOM

Alla Tiertex sono ormai dei veterani per quanto riguarda le conversioni Capcom, avendo realizzato recentemente sia *UN Squadron* che *Mercs*. Il gruppo di lavoro coinvolto in questo progetto, vede Andy come programmatore, Wayne come grafico e John come musicista e creatore degli effetti sonori. (Per ragioni di sicurezza i loro cognomi devono restare top secret!). Il lavoro è cominciato in Gennaio, usando come sistema di sviluppo il programma PDS, ma appena prima dell'estate la Tiertex è passata allo SNASM, un nuovo sistema di produzione del codice molto più potente.

Ma quali sono i punti di forza di *Mega Twins*? "Il gioco è pieno di bellissimi sprite," ci ha risposto Andy. "L'azione è molto veloce, ed è incredibilmente divertente da giocare in due. Inoltre, il buon numero di livelli a disposizione mantiene sempre alta la voglia di giocare, dal momento che si desidera scoprire che cosa c'è più avanti." Effettivamente si tratta di un bel gioco: secondo la migliore tradizione arcade, i due eroi devono saltare da una piattaforma all'altra eliminando nel frattempo mostri di ogni tipo, partendo da un livello di foresta fino ad attraversarne uno di caverne sottomarine e uno aereo, in cui (grazie a un cappello magico) potremo persino volare tra le nuvole.

Sebbene *Mega Twins* sia la prima conversione di Andy a 16-bit, sembra proprio il lavoro di un professionista esperto. Molti giochi a scorrimento infatti, su ST hanno sfondi ripetitivi poiché vengono realizzati utilizzando dei grossi blocchi di grafica prememorizzati e collegati tra loro. Il che significa un rapido consumo della memoria e, di conseguenza, un ristretto numero di blocchi a disposizione. I fondali di *Mega Twins* invece, scorrono molto fluidamente e sono dotati di una varietà e un insieme di colori davvero impressionante. Ma come è stato raggiunto questo risultato?



Niente paura! Questa è solo la schermata d'inizio. Solitamente lo schermo non è così pieno di nemici. La dimensione degli sprite va da 8x8 pixel fino ad un massimo di 128x104. Inoltre molti dei mostri più grossi sono formati da diversi sprite uniti tra loro.

Questo personaggio dai grossi baffi è il guardiano del livello 5. All'inizio rimane seduto su di una nuvola in cima allo schermo, mandandovi contro ondate su ondate di uomini-uccello, poi salterà giù lui stesso per finirvi con quattro colpi ben assestati.

CONFRONTO DA COIN-OP

Queste immagini sono tratte dal gioco originale. Tranne una inevitabile riduzione nel numero dei colori, la Tiertex ha fatto un lavoro incredibile portando la stessa accuratezza grafica sia su Amiga che su ST.

Riusciranno i nostri eroi a salvare il loro regno? Il loro destino è nelle vostre mani (e in quelle di un vostro amico...)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TWINS

lavori in corso

(Sopra) Nel terzo livello uno speciale elmetto alato ci permetterà di volare. Uhm..., troppa gente sullo schermo. Meglio usare una Magic Bomb per avere un attimo di tregua.

(Destra) Il primo livello è ambientato in una foresta. Questi cattivoni blu sembrano pericolosi, ma spariranno con un solo colpo di spada.

(Destra in fondo) Un'ostrica gigante custodisce l'accesso alle caverne sottomarine. Prima bisognerà fare a fettine il granchio che si intravede sulla destra.

COMMODORE UBER ALLES

Già ottimo in versione ST, *Mega Twins* su Amiga promette di essere addirittura meglio! Grazie al Blitter e all'hardware dedicato, la grafica verrà ulteriormente perfezionata. Anche la palette dei colori sarà ampliata e, se la memoria lo permetterà, alcuni elementi dello sfondo (come la cascata gigante), saranno animati. La Tiertex ha anche tentato di realizzare uno sfondo a scorrimento parallattico, ma il parallasse su Amiga significa utilizzare il *"Dual-Playfield Mode"* che riduce il numero dei colori a otto. Si è quindi deciso che erano troppo pochi e si è così tornati ai fondali originali.

Andy non ha voluto rivelarci troppo, sorridendo ci ha detto: "Lo scorrimento di *Mega Twins* non utilizza alcuna tecnica di pre-rotazione, ma solo moltissima memoria di schermo. Si è trattato della parte del gioco più difficile da scrivere. È davvero un gran bel pezzo di codice, estremamente complesso nella sua struttura. Pensa che mi ci è voluto più di un mese e mezzo per realizzarlo!".

LA CONVERSIONE

In quali difficoltà vi siete imbattuti nel portare un coin-op così complesso come *Mega Twins* su home computer? La Capcom vi ha aiutato in qualche modo? "Come sviluppatori", dice Rachel Farrow, portavoce ufficiale Tiertex, "non abbiamo mai molti contatti con i tecnici della Capcom, perché di solito è la US Gold a parlare con loro. All'inizio, ci è stato dato solo un video del gioco, ma poi siamo riusciti a farci dare una scheda hardware completa, così da poter riprodurre con efficacia l'atmosfera del gioco in tutti i suoi dettagli."

La grafica è stata digitalizzata direttamente dallo schermo e poi portata su Amiga tramite *DPaint 3* per i ritocchi finali e il risettaggio a 16 colori. I fondali sono stati suddivisi e memorizzati in 480 blocchi da 16x16 pixel ciascuno. Nonostante sprite e sfondi usino gli stessi 16 colori, viene utilizzata una tecnica di colorazione raster per generare una palette di colori differente per lo schermo dei punteggi.

(Sopra) In alcuni livelli si nuota sott'acqua con tanto di maschera e tubo respiratore. Controllate le ostriche che contengono Power up e mega bombe.

Eccoci alla fine del sesto e ultimo livello. Qui faremo i conti con un drago a due teste. Queste sono foto tratte dalla versione ST, e sono un esempio di quanta cura nei dettagli abbia messo Andy, che è anche riuscito a ottenere una grande fluidità e velocità di scorrimento. Su ST il fondale scorre con incrementi di due pixel ogni due o tre fotogrammi.

E IL FUTURO?

Mega Twins è in perfetta tabella di marcia. Sarà finito per Settembre, e comincerà a inondare gli scaffali dei negozi un mese più tardi. Ma dal momento che le macchine arcade tendono a diventare sempre più complesse e mastodontiche, come vede la Tiertex il futuro delle conversioni? "Noi alla Tiertex vediamo un futuro roseo, anche se con alcune realizzazioni particolarmente complesse la conversione potrà essere molto difficoltosa e magari con risultati deludenti, a causa delle limitazioni hardware de i computer da casa."

Fortunatamente *Mega Twins* è un gioco che si presta bene a essere convertito su computer come Amiga ed ST. Infatti la casa di Manchester ci ha orgogliosamente comunicato che: "*Mega Twins* è una conversione molto fedele, che incorpora tutti gli aspetti di grafica e giocabilità del gioco originale". Sarà davvero un nuovo *Rainbow Island*? Aspettate e vedrete.

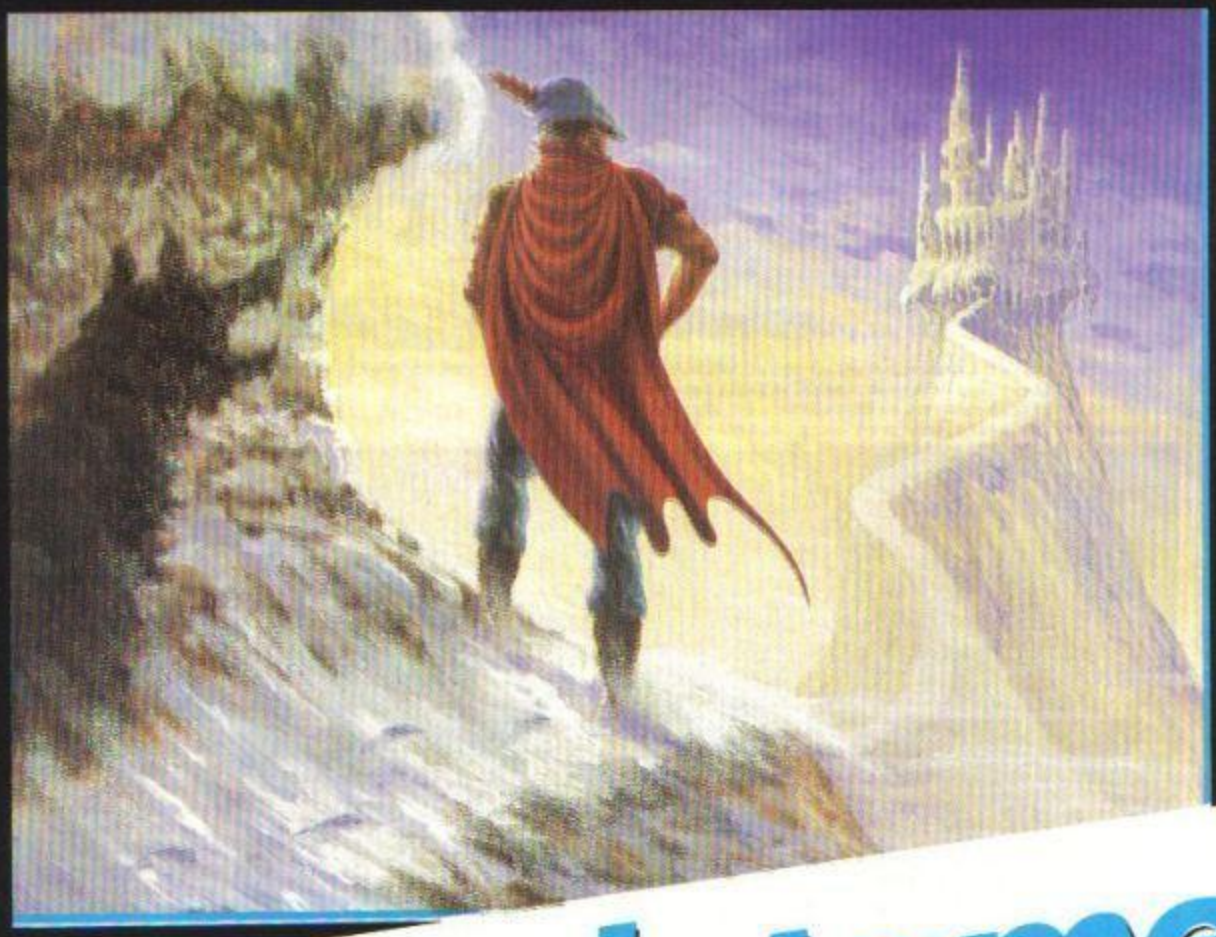
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Finalmente

King's Quest V

Alla ricerca del castello scomparso...



Da novembre per
PC-VGA 256 colori.
Presto anche perAMIGA

SIERRA®

® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

Completamente in italiano!

Per qualunque informazione telefonate a: LEADER 0332/212255

LEADER
DISTRIBUZIONE

IBUZIONE srl - Via Mazzini, 15- 21020 CAS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

F-117A: Stealth Fighter 2. La Microprose lancia un nuovo simulatore di volo. Ma vale la pena comprarlo se avete già *F-19*? Basta girare la pagina...

Magic Pockets: il ragazzino terribile dei Bitmap Brothers è pronto a gonfiarvi le tasche. A pagina 58.

CE N'E' PER TUTTI

E lo si capisce ancor meglio leggendo le recesioni dei vari giochi. L'erba del vicino è sempre la più verde. E quando la sublimazione di un gioco esce dal seminato, non prendendo in considerazione l'iperbole che grava su ogni prodotto, allora diventa facile farsi prendere da un gioco che magari non lo merita. Noi di K preferiamo esser un po' più scostanti nei giudizi. Non siamo abituati a sprecare parole. Le recensioni di K cercano di essere analitiche e intelligenti. Ma questo non vuol dire che non ci esaltiamo per i giochi che vediamo. Semplicemente lo facciamo solo con i giochi che lo meritano.

La confezione e il manuale sono mediocri, ma dopo pochi minuti emerge la profondità della struttura di gioco . Sfortunatamente diventa tutto molto ripetitivo e non ci penserete due volte a liberarvi del gioco...

La CIP - *Curva d'Interesse Previsto* - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò rivela più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento (benché questo sia già di per sé importante...)

Minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non idea-le per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e comin-ciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' delu-dente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi leggete il commento alla CIP per maggiori dettagli.

- Molti personaggi carini.
- Splendide sezioni in 3D.
- Opzione link per due giocatori nel livello 16.

- 12 dischi da cambiare.
- In alcuni livelli mancano i colori.
- Non c'è l'opzione per il joystick e il mouse.

Non giudichiamo un gioco fino a quando non siamo in grado di valutare quello che troverete nella confezione venduta nei negozi. Se un gioco non è finito non gli daremo il voto. In questo caso la valutazione sarà un Beta Test e troverete queste manine che evidenziano i lati positivi e negativi. La recensione la troverete sul numero del mese prossimo.

MARCHI DI QUALITA'

K vuole premiare le intuizioni e gli aspetti qualitativi dei giochi. Se un prodotto ci ha colpito per il suono, la grafica o l'originalità lo segnaleremo nella recensione con il relativo marchio di qualità.

K assegna questo marchio solo ai giochi di qualità. Un gioco che supera 900 è un classico, consigliato senza esitazione.

L'originalità non è cosa facile da trovare di questi tempi ed è doveroso segnalare quei titoli che portano qualcosa di nuovo nell'universo dei giochi.

Uno dei fattori che si nota subito è la grafica. I giochi che vi strabilieranno per lo splendore delle loro schermate si meritano questo marchio.

Il sonoro è un fattore spesso dimenticato - ma può essere anche un elemento di distinzione. K premia solo quei giochi che utilizzano in modo convincente musica ed effetti sonori.

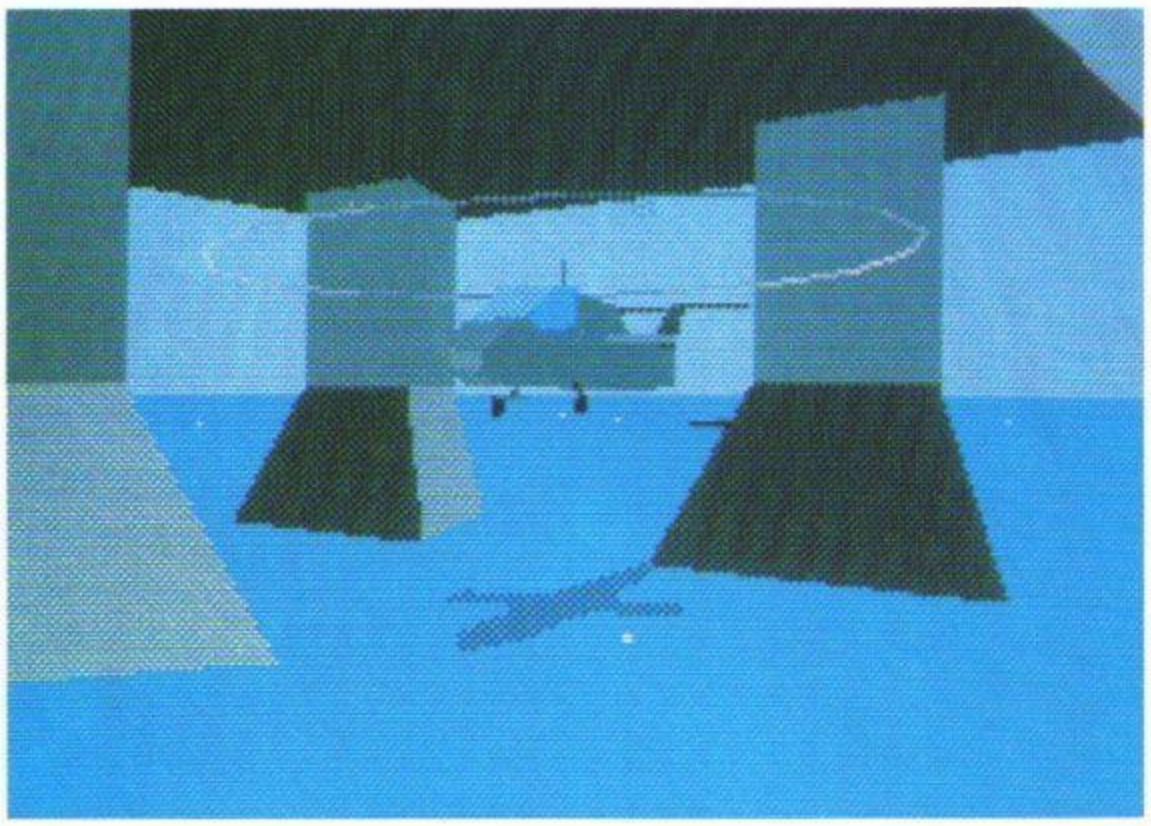
LA LISTA

42	**THUNDERHAWK**	*Core Design*
46	**F17a**	*Microprose*
49	**CHAMPION DRIVER**	*Idea*
50	**CASTLES**	*Electronic Arts*
52	**WILD WHEELS**	*Ocean*
53	**ELF**	*Ocean*
54	**MEGA lo MANIA**	*Mirrorsoft*
57	**R-TYPE II**	*Activision*
58	**MAGIC POCKETS**	*Renegade*
60	**ROBIN HOOD**	*Millenium*
62	**FOOTBALL CHAMP**	*Simulmondo*
63	**TURBO CHARGE**	*System 3*
66	**WING COMMANDER 2**	*Mindscape*
68	**UTOPIA**	*Gremlin*
73	**CALIFORNIA GAMES**	*M.B.*
74	**CENTURION**	*Electronic Arts*
75	**ALIEN STORM**	*Megadrive*
76	**S.PROF. BASEBALL**	*Jaleco*
79	**DRAGON CRYSTAL**	*Gamegear*
79	**G.G. SHINOBI**	*Gamegear*
80	**NINJA GAIDEN**	*Lynx*
80	**WARBIRDS**	*Lynx*
82	**GARGOYLE'S QUEST**	*Gameboy*
82	**REVENGE OF THE GATOR**	*Gameboy*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



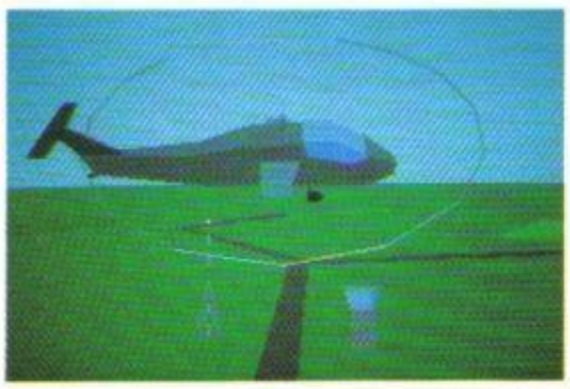
La CORE DESIGN si getta nella mischia appena in tempo per sfruttare le simulazioni-di-volo-senza-simulazione prima che diventi una moda

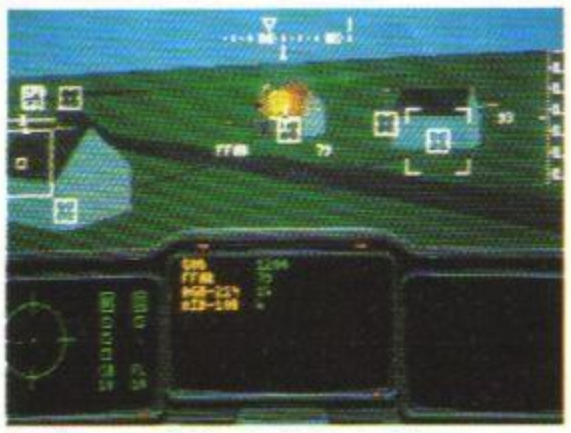
THUNDER

Troppe simulazioni di volo noiose e complicate? Alla Core Design pensano di si e sono convinti che i giocatori la pensino allo stesso modo. Perciò la missione di *Thunderhawk* consiste nel volare, se vogliamo, direttamente nella metaforica "zona calda" del gioco senza tutti quei preamboli introduttivi che molti trovano estremamente noiosi. Non si tratta di una crociata contro il dettaglio è solo che il campo delle simulazioni dettagliate è già stato sfruttato a sufficienza. Così mentre la Microprose si occupa delle simulazioni "pesanti" la Core si impegna ad avvicinare al genere una cospicua fetta di amanti degli arcade in maniera più soffice. O, almeno, questa è l'idea

E sembra che abbia funzionato davvero bene. Naturalmente esiste una grande differenza tra profondità e inutile complessità: *Thunderhawk*, privo di tutti gli aspetti negativi di una simulazione, risulta vincente in tutti i settori. Tanto per cominciare tutto è controllato tramite mouse, dalla scelta delle armi, al controllo dell'elicottero fino alla selezione del bersaglio. Solo quando si desidera vedere l'azione da una telecamera esterna le dita del giocatore sono costrette a sfiorare la tastiera...

Ben lontano dal richiedere un colossale sforzo di memoria per ricordare i vari comandi, il sistema si comporta estremamente bene, rendendo quasi impossibile a tutti, tranne al peggiore dei piloti, quelle "divertenti" manovre con picchiata finale mentre si cerca disperatamente di selezionare il bersaglio successivo!

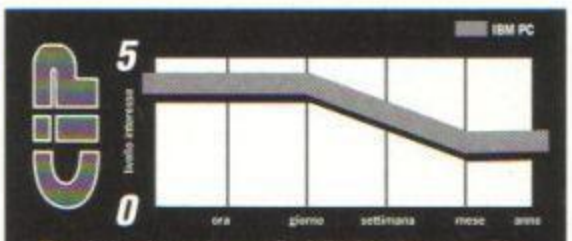




(In alto e sopra a sinistra e destra). Le missioni vengono compiute di solito con l'oscurità ma i bersagli in un oceano azzurro sono una vera gioia per gli occhi.

(In alto). La precisione e l'ottima ergonomia dei controlli consentono manovre molto complesse. Ecco cosa può fare un pilota relativamente inesperto. Ricco di ottime rifiniture, *Thunderhawk* è un piacere da giocare.

(Sinistra). Le inquadrature esterne dell'elicottero sono utili per capire esattamente dove si trovano i bersagli specialmente quando sono immediatamente sotto di voi. È inoltre così facile tenere in volo stazionario l'elicottero che anche quando si è impegnati con la telecamera mobile non si corre il rischio di precipitare rovinosamente.



***Thunderhawk* è avvincente fin dall'inizio. Forse potrebbe non offrire il divertimento a lungo termine che alcuni simulatori più impegnativi offrono ma la sua semplicità d'uso compensa le cose e la Core riuscirà a coinvolgere anche gli amanti degli arcade. Con i dischi missione la CIP potrebbe essere ancora maggiore.**

K VOTO
900

8 7 8 5 G QI A FK

AMIGA

Nessun cambio di disco, ottima presentazione e un'attenta scelta di missioni aiutano *Thunderhawk* a ottenere un k-voto degno dei migliori simulatori per Amiga. Graficamente non potrebbe essere migliore convari angoli di ripresa e rifiniture come la "neve" statica e la selezione delle armi che aggiungono una sensazione di precisione e accuratezza.

PIANO DELLE USCITE

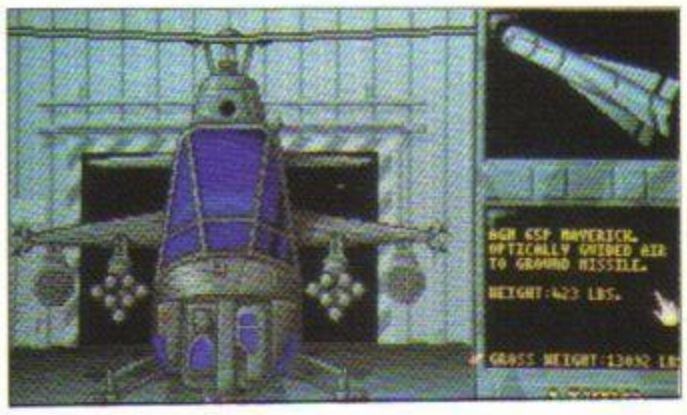
AMIGA	prezzo nc	USCITO
ATARI ST	prezzo nc	USCITO
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

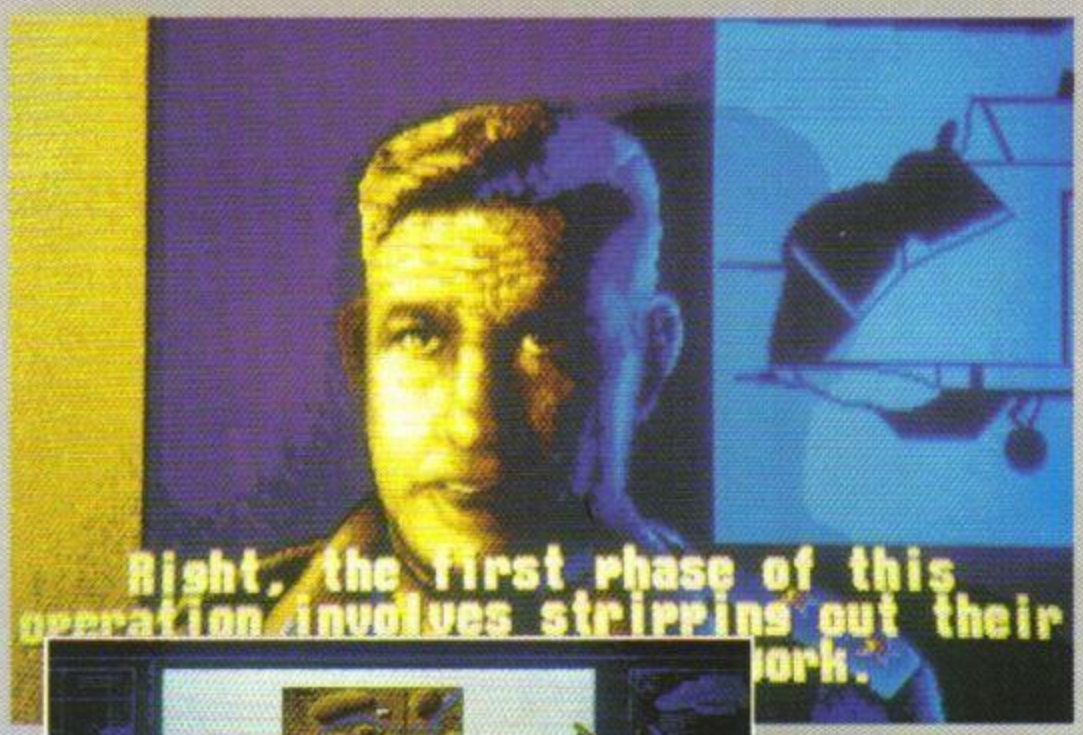
SOTTO CONTROLLO

- I piloti del Thunderhawk riusciranno a tornare alla base e voleggiare sui vari scenari grazie a questo originale e immediato metodo di controllo.
- Mouse sinistra/destra - Virata sinistra/destra
- Mouse avanti - Inclina il muso in basso (e incrementa la velocità)
- Mouse indietro - Alza il muso (e diminuisce la velocità)
- Pulsante destro e avanti/indietro - Aumenta/diminuisce il regime del motore
- Pulsante destro e sinistra/destra - ruotare con l'elica di coda (per solvolare)
- Pulsante destro e click - Varia la selezione delle armi
- Pulsante sinistro e click - Fuoco con l'arma



THUNDERHAWK

gioco K



(Sopra). Jack, il misterioso ed enigmatico controllore illustra le missioni e commenta i risultati. I piloti più saggi faranno tesoro dei suoi avvertimenti sulle difese antiaeree, sul movimento dei carri, sull'attività aerea e su altre informazioni relative ai nemici.

(Sinistra). Nel centro delle operazioni del quartier generale vengono mostrate delle riprese dal satellite degli obiettivi della missione successiva. Le immagini sono dense d'atmosfera e complete di tremolii nelle pellicole in bianco e nero.

I bersagli marini sono dotati di difese aeree pesanti molto più pericolose di qualsiasi armamento antiaereo. Arrivano velocemente e non si arrendono fino a quando non vengono (o non venite) fatti fuori.

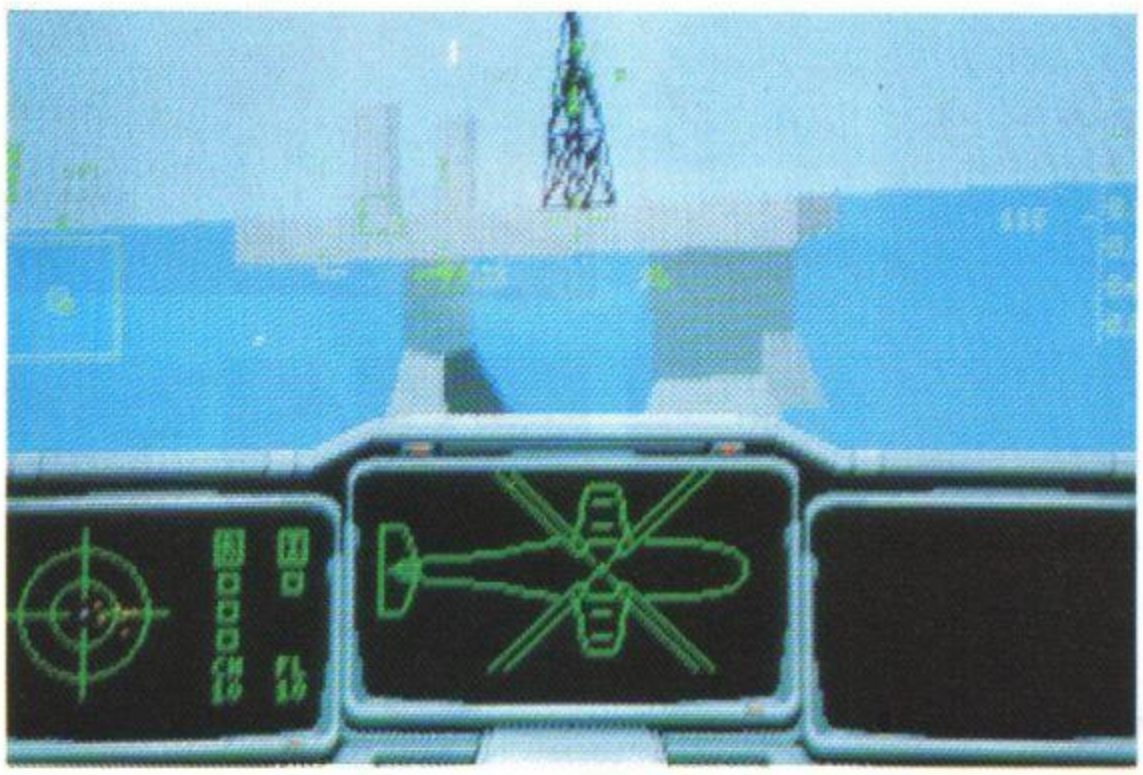
Il gioco è suddiviso in una serie di campagne in cui l'elicottero da combattimento svolge un ruolo di primaria importanza, sabotando e indebolendo le difese nemiche per permettere alla fanteria di svolgere il proprio lavoro. Nella prima campagna, ad esempio, si deve proteggere un fisico russo disertore e fornirgli un passaggio sicuro attraverso le linee nemiche. Le campagne sono ulteriormente suddivise in obiettivi. Nel suo quartier generale a prova di bomba, il misterioso Jack illustra la successiva missione, evidenziando gli obiettivi chiave che devono essere distrutti per assicurare il successo della stessa.

Prima di levarsi in volo il pilota dell'elicottero deve selezionare l'arsenale bellico più appropriato per la missione. In automatico viene assegnato un carico di armi adatte allo scopo ma i piloti ☞

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



(Sopra). Oggetti realistici si spostano con incredibile velocità e senza troppa confusione. La Core sostiene che le proprie routine sono le più veloci e noi non troviamo argomenti per smentire questa affermazione.

(Destra). L'introduzione personalizzata presenta il giocatore come il peggior figlio di ... che abbia mai pilotato un elicottero.

(Sopra). La sequenza introduttiva narra la storia (in perfetto stile noir) di una spia che informa il Presidente di aver trovato l'uomo giusto per il "lavoro". Un uomo così coraggioso da volare da solo nei punti più caldi della terra. Un uomo che non si ritirerebbe nemmeno davanti a cento Maverick. Un uomo che porta il vostro nome!

☞ più esigenti potranno scegliere l'arsenale che soddisfa i loro gusti personali.

Essenzialmente al giocatore viene continuamente presentata una lista di bersagli da distruggere con alcune informazioni sulle difese presenti nell'area e i benefici di una missione portata a termine con successo. A seconda che ci si senta una macchina da guerra o semplicemente si voglia eseguire un lavoro veloce e pulito si potrà cercare di ripulire l'intera zona o colpire solo gli obiettivi specificati prima di tornare alla base. In generale, lavorando un po' più duramente in ogni missione, distruggendo cioè il maggior numero di truppe e difese possibili, le forze alleate troveranno meno difficoltà nella missione successiva.

Anche nei duelli aerei più impegnativi controllare l'elicottero risulta molto intuitivo. Il metodo di controllo è stato fonte di studi approfonditi ed è probabilmente una delle interfacce più semplici e flessibili oggi disponibili.

Il fatto che il gioco regali più azione in cinque minuti di quanta non riescano a darne molti altri in mezz'ora, pur continuando a mantenere un certo grado di realismo, testimonia la grande abilità della Core.

La suddivisione del gioco in sezioni funziona particolarmente bene: fornendo sequenze di gioco corte e dense d'azione e minimizzando i tempi morti (portare a termine la missione, girare l'elicottero e dirigersi verso la base fa scattare un ritorno automatico) *Thunderhawk* è strutturato come un insieme di piccole storie, non prolisse e noiose ma emozionanti e veloci.

La presentazione e l'ergonomia sono eccellenti e tutte quelle voci sugli studi della meccanica di gioco, sul lavoro a partire dal giocatore, sul rendere le simulazioni di volo nuovamente divertenti che sembravano cose scontate un paio di mesi fa si sono dimostrate giustificate.

CIAK SI SPARA

Oltre che dalle inquadrature esterne (si può vedere l'elicottero da una distanza fissa ma con diverse inclinazioni) con cui è possibile usare uno zoom, il giocatore può vedere l'azione da una telecamera montata sull'arma o dal punto di vista del bersaglio attualmente selezionato.

La prima fornisce le sequenze più emozionanti, da quando il bersaglio designato compare alla vista a quando esplode, mentre la seconda genera effetti particolarmente drammatici di notte, con i traccianti del proprio elicottero che fischiano verso il bersaglio prima che sullo schermo si veda solo neve statica.

Distruggere i bersagli con armi inappropriate è stranamente soddisfacente: lanciare una grossa carica d'esplosivo su un'abitazione civile oppure distruggere un carro armato con una mitragliatrice, ad esempio. I veri piloti di Apache sanno fare anche questo...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MANCHESTER UNITED EUROPE

Manchester United Europe porta questa famosa squadra inglese nell'arena delle competizioni Europee: la Coppa UEFA, la Coppa dei Campioni, la Coppa delle Coppe, la Super Coppa Europea e il Campionato Mondiale Club che si svolge ogni anno in Giappone.
Nel gioco potrai trovare: opzione di gioco a 4 (usando un adattatore per 4 joystick su Amiga e Atari ST), controllo totale del portiere (Amiga e Atari ST), nuovo metodo di controllo che consente il tocco singolo della palla e il tiro ad effetto, sostituzioni durante la partita (sequenza animata su Amiga con 1 mega), numero del giocatore sulla maglietta (Amiga e Atari ST), nome del giocatore in possesso di palla, schermo pieno (Amiga), ammonizioni ed espulsioni, replay (Amiga con 1 mega), statistiche dei giocatori, possibilità di salvare 7 giochi (Amiga e Atari ST), 170 gagliardetti delle principali squadre europee (Amiga e Atari ST), spareggio ai rigori nelle competizioni di coppa, opzione di gioco solo arcade, solo manageriale o simulazione completa.

MANCHESTER UNITED FOOTBALL CLUB

CUP WINNERS' CUP
WINNERS' 1991

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

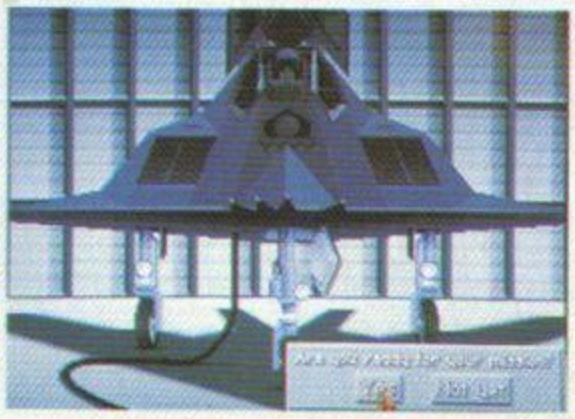
KRISALIS
SOFTWARE LTD.

DISPONIBILE PER:
AMIGA - ATARI ST
C64 - PC
SPECTRUM - AMSTRAD

Krisalis Software Ltd, Teque House, Masons Yard,
Downs Row, Moorgate Rotherham, S60 2HD

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



F-117A STEALTH FIGHTER 2

L'F-117A Stealth Fighter potrà anche essere in grado di evitare i radar, ma nulla sfugge ai nostri recensori. K intercetta il seguito del grande successo dell'89 della MICROPROSE

Sono tempi difficili per chi intende acquistare un simulatore di volo. Negli ultimi mesi ne sono usciti una valanga, e di prima qualità, per PC, come *Jetfighter II* della US Gold e *Chuck Yeager's Air Combat* della EA, e *F-117A* della MicroProse non ha intenzione di rendere la vita facile a chi deve fare la sua scelta perché si tratta di uno splendido prodotto.

NELL'ABITACOLO

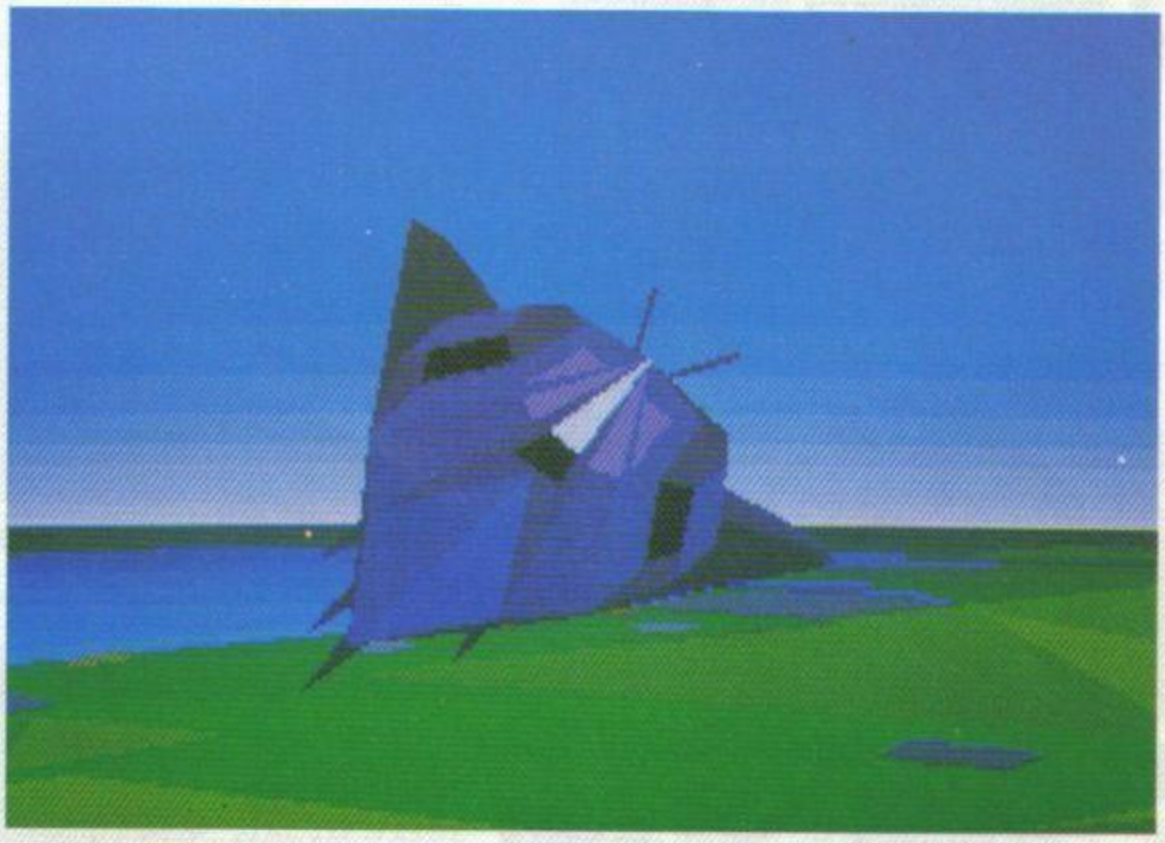
Anche se *F-117A* arrivasse in un'anonima scatola nera tutti sarebbero in grado di dire che si tratta di un prodotto della MicroProse. Basta aprire la scatola per essere sommersi da un pesante manuale, una serie di utili mascherine per la tastiera e materiale sufficiente a riempire una cinquantina di raccoglitori ad anelli. Alcuni possono trovare la cosa un tantino esagerata ma questo aiuta certamente a rafforzare l'impressione data da un gioco della MicroProse: che si tratta della migliore e più accurata simulazione tecnicamente possibile sul proprio computer.

Superata l'ormai familiare protezione basata sull'identificazione di un aereo si entra nel gioco vero e proprio. La sequenza introduttiva e i menu sono tutti disegnati in maniera pulita ed efficiente in accordo con l'alta tecnologia dell'*F-117A*: scegliere una grafica appropriata al gioco è vitale se si vuole ottenere la giusta atmosfera. Basta confrontare la grafica e i relativi teatri di battaglia di *F-117A* con quelli di *Gunship 2000* della MicroProse.

Tutti coloro che hanno giocato *F-19* si troveranno a proprio agio con la ricchezza delle opzioni di *F-117A*. Il giocatore può usare uno dei piloti esistenti o crearne uno nuovo e iniziare una nuova carriera. Si possono selezionare vari parametri compresa la qualità degli avversari, il realismo (che incide sulla difficoltà) degli atterraggi e anche se è possibile fracassarsi al suolo oppure no (l'opzione ideale per i principianti).

Come in *F-19*, esistono tre scenari bellici: Cold War (guerra fredda), Limited War (guerra limitata) e Conventional War (guerra convenzionale). Questi hanno un effetto diverso sull'andamento del gioco: in uno scenario di guerra fredda lo scopo è di completare la propria missione senza aumentare l'attività del nemico mentre lo scenario di guerra convenzionale consente numerosi duelli aerei.

Forse l'opzione più controversa (almeno per i puristi delle simulazioni di volo) è quella che permette di scegliere se pilotare un "MicroProse F-117A" o il Lockheed Stealth Fighter ufficiale. La differenza è nel-



In confronto ad altri simulatori di volo F-117A è inferiore per quanto riguarda le inquadrature esterne. C'è una "Slot View" (una telecamera posteriore che non si muove orizzontalmente), una "Chase Plane View" (abbastanza familiare) e una "Side-On View". Spostando l'aereo è possibile avere una visione completa ma non è il metodo ideale.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Trattandosi di uno Stealth Fighter la maggioranza delle missioni sono notturne - notate come tutti i palazzi siano illuminati da piccole luci. Se ne siete all'altezza potete fare un po' di slalom tra i palazzi!

Come in tutti i migliori simulatori di volo il pilota può ruotare la propria testa per guardare fuori dall'abitacolo e cercare i nemici.

Fuoco! Fuoco! Un Mig-23 "Flogger" vi ronza attorno. I vostri Maverick sono già pronti (ecco perché l'aereo compare nel monitor dell'abitacolo) perciò fate fuoco e spazzatelo via.

l'armamento trasportabile: il "vero" F-117A possiede due alloggiamenti per le armi mentre quello della MicroProse quattro, permettendo un gioco denso d'azione.

PRONTI AL DECOLLO

Il numero dei teatri di guerra è stato radicalmente aumentato. Ora il giocatore può scegliere di compiere una missione in uno dei nove campi di battaglia che comprendono tutti quelli dell'originale *F-19* e di *F-15 II* più un paio di novità. Le missioni sono generate pseudo-casualmente così che il loro numero totale sia praticamente infinito. Gli spettatori della Guerra del Golfo saranno lieti di sapere che alcuni degli scenari del Golfo Persico sono basati molto da vicino sulle missioni portate a termine dagli Stealth Fighter nell'operazione Desert Storm.

Il giocatore può selezionare un qualunque teatro di guerra e scegliere o rifiutare qualsiasi missione a piacimento. Prima di fare la sua scelta può vedere tutti i dati relativi alla missione e studiare la posizione e la portata dei vari radar e delle unità nemiche presenti nell'area. Scelta una missione si entra nell'armeria.

L'aereo è già predisposto dal computer con un arsenale appropriato alla missione scelta e generalmente queste armi sono le più adatte ma è possibile cambiare l'armamento scegliendo tra più di venti armi.

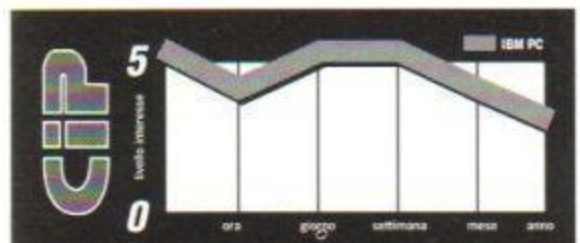
IMPRESSIONI DI VOLO

Finalmente ci si leva in volo e qui i giocatori con schede VGA cominceranno davvero a notare la differenza tra *F-19* e *F-117A*. Avvalendosi della più recente e veloce tecnologia tridimensionale, l'incredibile grafica di *F-117A* è davvero lontana dai vecchi poligoni di *F-19*.

L'intera palette di 256 colori della VGA è stata utilizzata per produrre degli effetti impressionanti con orizzonti e paesaggi sfumati. La complessità degli oggetti è spaventosa - basta passare sopra a una portaerei (con tanto di aerei sul ponte) per rendersene immediatamente conto.

Naturalmente ci sono alcuni difetti: anche su un 386 a 20 MHz l'aggiornamento è leggermente lento. Per fortuna ci sono quattro livelli di dettaglio, e chiaramente, minore è il dettaglio più fluido si presenta il volo. Al livello di dettaglio più basso (che è ancora incredibilmente buono) il gioco si muove a una velocità eccellente.

I controlli dell'*F-117A* sono quasi identici a quelli dell'originale e anche le mascherine per la tastiera sono intercambiabili! Le missioni sono generalmente del tipo "arriva, distruggi gli obiettivi e torna a casa" con i duelli aerei (idealmente) tenuti al minimo.



Come per tutti i prodotti della MicroProse la prima impressione è eccellente - danno sempre una sensazione di "completezza" che altri simulatori raramente raggiungono. Le mascherine per la tastiera, i fogli di riferimento e un'infinità di parametri rendono possibile al pilota inesperto un'inserimento graduale. Alta classe.

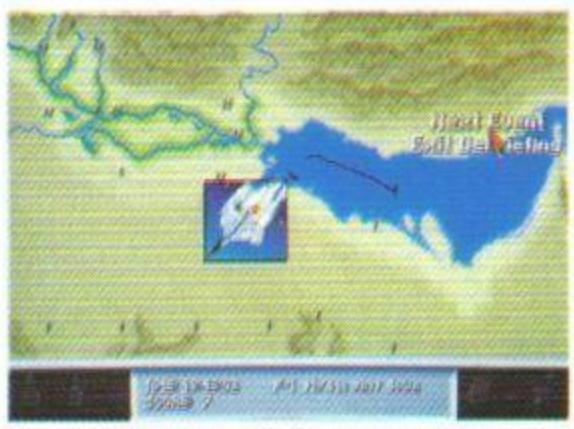
K VOTO
895

IBM PC

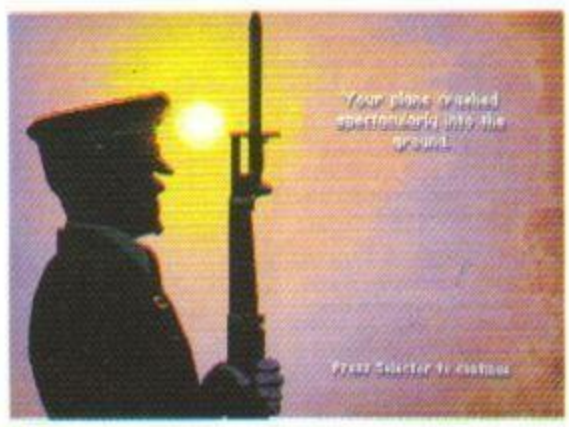
I possessori di un PC velocissimo dotato di VGA saranno in grado di volare tra alcuni dei più dettagliati e complessi poligoni tridimensionali mai visti mentre i quattro livelli di dettaglio permettono ai giocatori con macchine più lente di giungere a un compromesso tra particolari e fluidità di movimento. Comunque, malgrado la grafica radicalmente migliorata e il maggior numero di teatri di guerra ci si chiede se ci sono abbastanza novità nel gioco per farne un acquisto obbligato anche per i possessori dell'originale *F-19*.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	IN SVILUPPO
ATARI ST	IN SVILUPPO
IBM PC	prezzo nc IMMINENTE



Dopo aver completato un'azione, con successo oppure no, il Comandante della Missione ne fornisce un resoconto completo. Viene mostrato il percorso di volo e i vari dettagli.



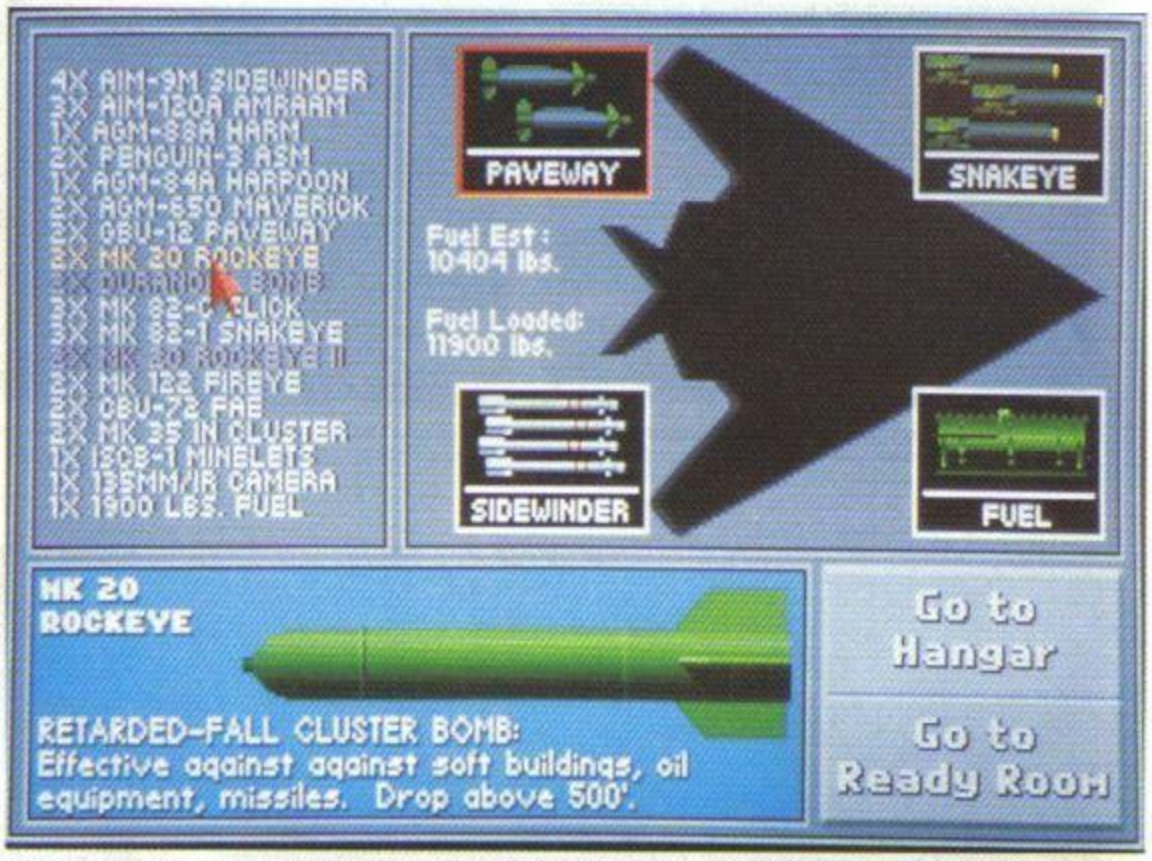
Missione fallita. A causa dell'incuria con cui lo avete pilotato, uno Stealth Fighter da parecchi milioni di dollari ha scavato un profondo cratere in una zona della Scandinavia. Non resta che il saluto finale e un gruppo di parenti a lutto (più cauti la prossima volta, ok?)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

☞ L'F-117A non è stato progettato per affrontare una squadriglia di Mig-23 (principalmente perché non possiede l'armamento per sopravvivere a lungo) e le missioni mettono in luce l'abilità del pilota nel localizzare ed eliminare obiettivi a terra piuttosto che la sua abilità nei duelli aerei. Perciò alcuni potrebbero trovare il gioco un po' troppo tranquillo per i loro gusti - certamente i piloti provenienti da *F-15 II* saranno infastiditi dalla (relativa) mancanza d'azione di *F-117A*. Comunque è davvero appagante completare una missione alla massima difficoltà.

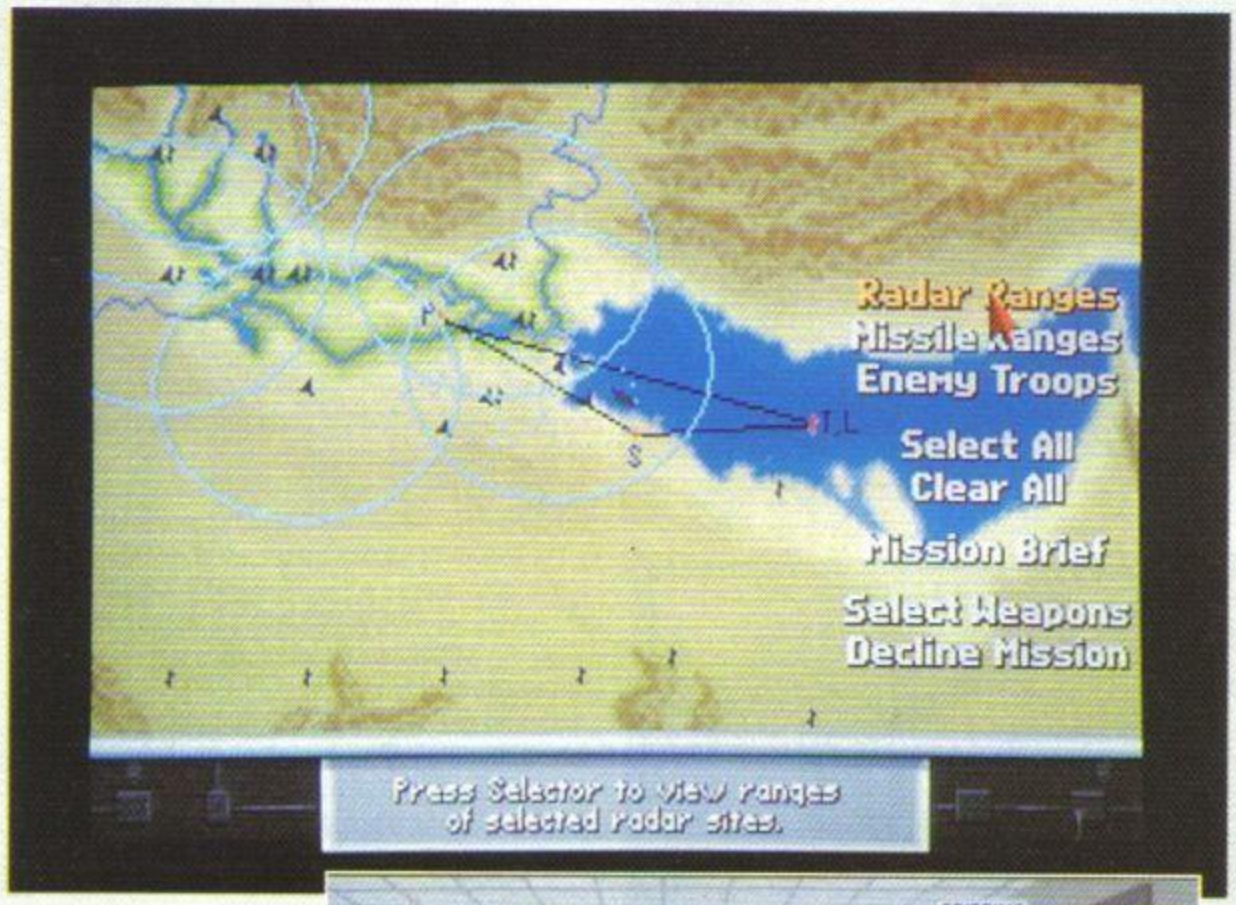
Dopo ogni azione (portata a termine con successo o no) viene presentato al pilota un accurato resoconto della missione che mostra in dettaglio i successi e gli errori. Il risultato ottenuto viene registrato sul record personale del pilota e ripetuti successi portano a delle promozioni. Come in molti dei giochi della MicroProse non c'è una vera "fine" e perciò la soddisfazione deriva dal completamento delle missioni e dal miglioramento della propria posizione.



Il giocatore può scegliere tra due F-117A, uno reale (della Lockheed) e uno finto (della MicroProse). La differenza tra i due è semplice: l'F-117A della MicroProse è più pericoloso grazie ai suoi quattro alloggiamenti per le armi, invece dei due del Lockheed. In questo schermo il giocatore può caricare delle armi semplicemente selezionando un alloggiamento e scegliendo un'arma dalla nutrita lista.

IL GIOCO E' LO STESSO?

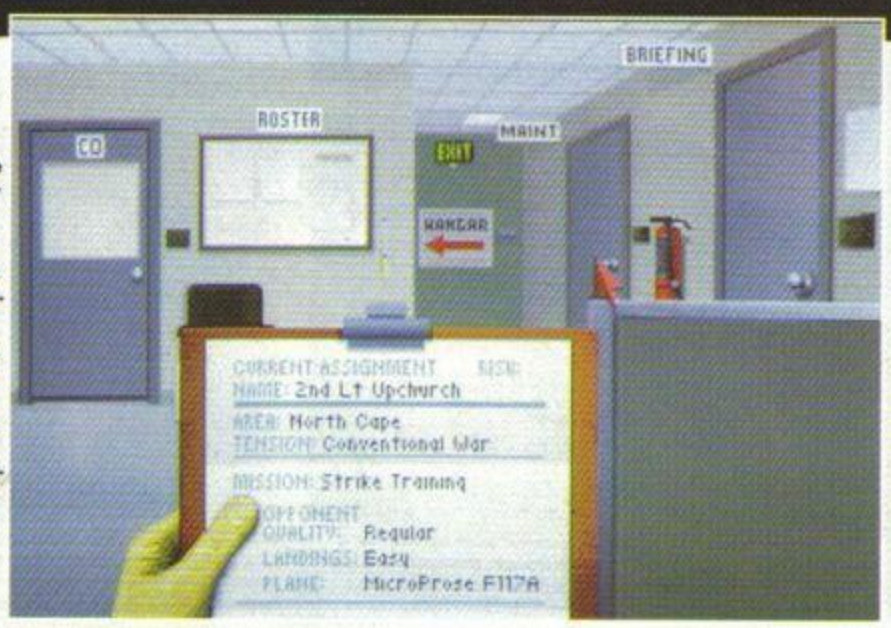
È solo dopo aver completato un paio di missioni e dopo che la novità della veste grafica si è un po' affievolita che sorge un piccolo problema: *F-117A* è molto simile a *F-19*. Sicuramente la grafica è di gran lunga superiore (almeno per chi ha una VGA), ci sono più teatri di guerra e il comportamento dell'aereo è stato reso più accurato ma per la maggioranza dei giocatori sarebbe difficile trovare alcune differenze sostanziali nel gioco.



In un certo senso questa similitudine è indice dell'abilità dei disegnatori della MicroProse. Quando è stato scritto *F-19*, i dettagli tecnici sull'aspetto e sul comportamento dell'aereo erano Top Secret. Infatti c'era una tale segretezza intorno al progetto che la MicroProse dovette cercare di indovinare (tra l'altro) anche il nome dell'aereo. Siccome il precedente aereo della Lockheed era stato chiamato F-18 sembrava ovvio che il prossimo (lo Stealth Fighter) si sarebbe chiamato F-19. Invece, per ragioni sconosciute, la Lockheed decise che il nome sarebbe stato F-117A.

Così in assenza di precise specifiche tecniche i disegnatori dovettero mettere insieme delle informazioni frammentarie e usare un po' di immaginazione per colmare le lacune. E si sono avvicinati molto alla verità. Apparentemente, all'uscita del gioco, gli ufficiali dell'USAF erano a conoscenza delle strette correlazioni nel comportamento tra il simulatore e il vero aereo!

In termini di grafica, suono e giocabilità *F-117A* è il miglior simulatore della MicroProse e data la reputazione di questa società è la migliore raccomandazione che si possa fare. Ma i possessori di *F-19* potranno pensare che le differenze, pur notevoli, tra quel gioco e questo non sono forse sufficienti per fare di *F-117A* un acquisto essenziale.



(Sopra) Un pilota saggio controlla sempre le difese nemiche prima di accettare una missione. Sullo schermo il giocatore può studiare la posizione di tutte le unità nemiche conosciute e decidere un opportuno piano di volo.

(Destra) Questo è uno dei primi schermi che si presenta al giocatore. Muovendo il cursore sulle varie porte e sui cartelli il giocatore può accedere alla sala delle conferenze, all'armeria, ai piloti, all'hangar e così via.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHAMPION DRIVER

L'IDEA si rituffa nel mondo dei motori con un programma che si dimostra ben al di sopra della precedente esperienza

Champion Driver è il nuovo gioco che l'Idea, Software House varesina, si appresta a lanciare sul mercato. L'argomento del gioco, oltre che il punto di vista e la grafica, ricorda molto da vicino il loro precedente *F.1 GP Circuits*, anche se a quel che abbiamo visto migliora di gran lunga le cose.

Il giocatore, o novello pilota, potrà competere in 5 categorie motoristiche diverse: Go Kart, Rally, Formula 3, Prototipi e Formula 1. Com'è logico supporre, lo scopo finale del gioco è quello di diventare il campione di ognuna delle singole classi, cercando, grazie alle vittorie e ai piazzamenti conseguiti, di guadagnare più soldi possibili per potenziare il proprio mezzo, cosa che rende più facile il tagliare il traguardo in prima posizione.

I circuiti sono cinquanta, dieci per ogni categoria, il che rende il gioco longevo, dovete rendervi conto che anche se nella Formula Kart battere la concorrenza si rivela relativamente debole, nelle classi superiori tutto si complica, e sbaragliare gli avversari diventa una cosa che solo i migliori potranno permettersi.

A seconda dei circuiti, e della loro posizione geografica (è un po' difficile credere che in Birmania stia nevicando), gli agenti atmosferici influiranno sulle prestazione della vostra vettura, la scelta delle gomme adeguate diventa così di vitale importanza, ma ricordatevi che cambiare pneumatici costa denaro.

Il gioco è dotato di una velocità e di una fluidità davvero piacevole, e nonostante qualche volta lo scorrimento delle vetture rallenti quando lo schermo è zeppo di sprite, la cosa è talmente minima che non crea eccessivi fastidi.

Ogni categoria è ben differenziata dalle altre dal tipo di vettura che viene visualizzata sullo schermo, ognuna delle quali graficamente eccellenti. Il punto di vista dall'alto funziona egregiamente, permettendo curve da batticuore e derapate degne del miglior Biasion. Il sistema di controllo è semplice e funzionale, e risulta istintivo sin dalle prime partite. In definitiva il gioco risulta graficamente bello e piacevole da giocare. Non si capisce perché l'Idea abbia realizzato in precedenza un gioco come *F1 GP Circuits* che, con tutto il rispetto, a noi sembra infinitamente inferiore a questo nuovo *Champion Driver*. Che abbia voluto fare le prove generali prima di realizzare un prodotto davvero buono?

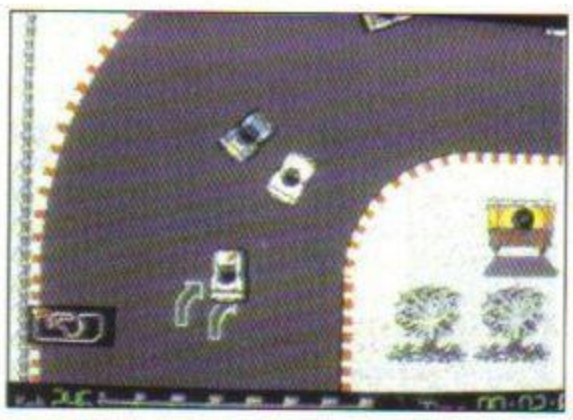
Beta Test

- Grafica accattivante.
- Scorrimento fluido e veloce.
- Se vi appassionerete vi terrà impegnati per parecchio tempo.

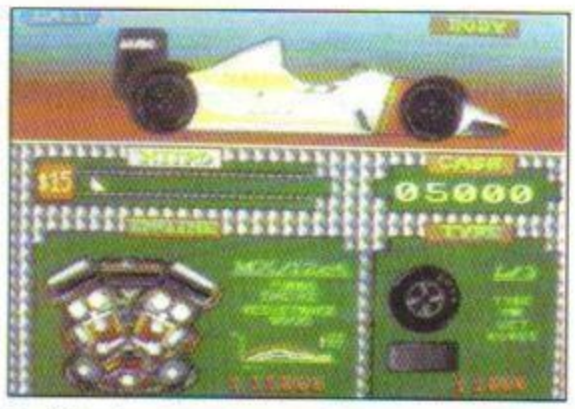
- Sonoro non sempre impeccabile.
- Il negozio ricorda un supermercato sovietico. Non è vuoto, ma poteva avere alcuni articoli in più.

PIANO DELLE USCITE

La versione AMIGA sarà disponibili per OTTOBRE '91
prezzo L49900d



In pista con i prototipi. Il controllo e la velocità sono buoni.



Una delle schermate per impostare le caratteristiche delle auto

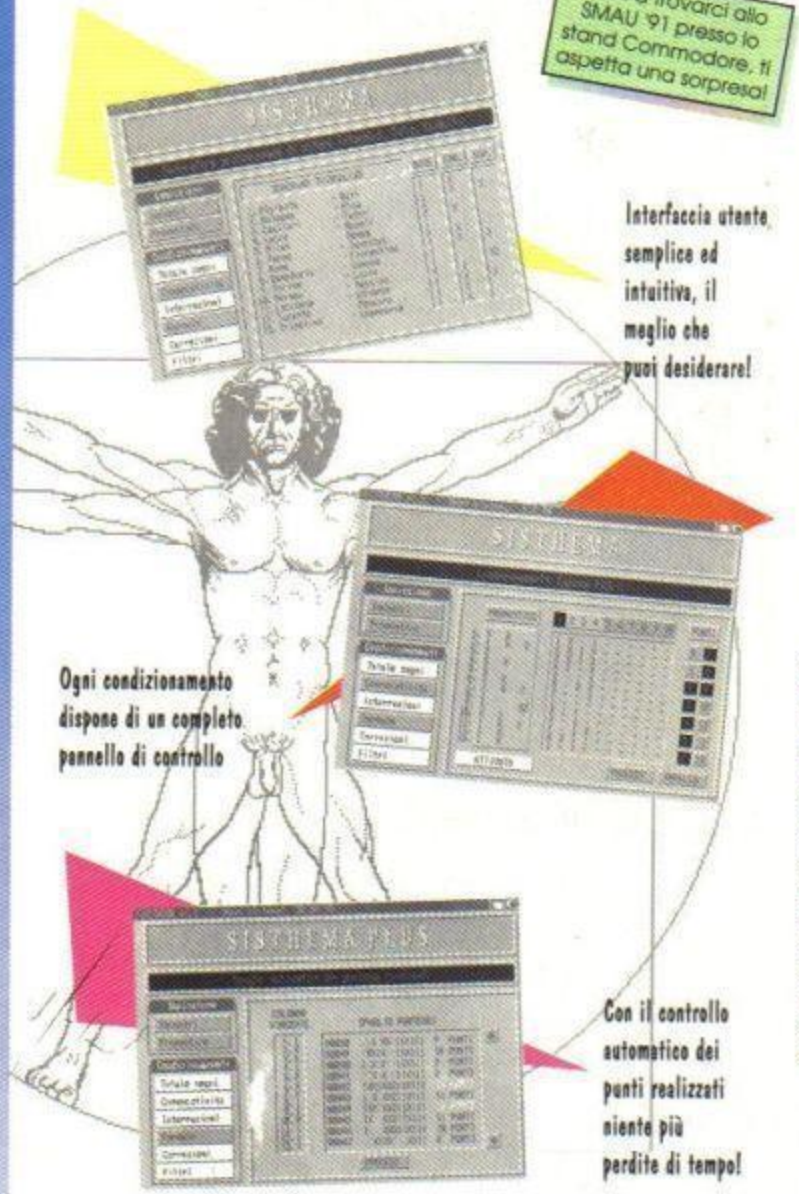
Vinci con SISTHEMA!

Si! Per fare 13 ti serve SISTHEMA, l'elaboratore professionale di sistemi ***Totocalcio, Totip, Enalotto per Amiga ed MS-DOS**** *che rivoluzionerà il tuo modo di giocare.*
Se 6 tipi di condizionamento e 2 tipi di riduzione che lo rendono il programma più potente della sua categoria non sono sufficienti a convincerti ti invitiamo a provarlo!
Richiedi gratuitamente un dimostrativo del programma *inviandoci questa pagina (anche in fotocopia o via fax) e capirai da solo perché per vincere occorre un solo programma: SISTHEMA! Telefona allo 011/700358 oggi stesso avrai tutte le informazioni che desideri e potrai ordinare direttamente la versione del programma che più ti interessa o, se preferisci, ti daremo l'indirizzo del più vicino rivenditore.*

Progetto
SOFTWARE
Via Rodi, 39 - 10095 Grugliasco (TO)
Tel. 011/700358 - Fax. 011/7708159

*disponibile da Novembre '91

Vieni a trovarci allo SMAU '91 presso lo stand Commodore, ti aspetta una sorpresa!



Interfaccia utente semplice ed intuitiva, il meglio che puoi desiderare!

Ogni condizionamento dispone di un completo pannello di controllo

Con il controllo automatico dei punti realizzati niente più perdite di tempo!

SISTHEMA L. 79.000 . IVA
Condizionatore e riduttore di sistemi Totocalcio, Totip ed Enalotto per Amiga con stampa a video e su tabulato delle colonne elaborate

SISTHEMA PLUS L. 159.000 . IVA
Come la versione base con la possibilità di stampare direttamente su schedine con qualsiasi stampante Epson, Star o compatibile

Amiga, Commodore, Epson, Star ed Ms-Dos sono marchi registrati dai relativi proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CASTLES

La ELECTRONIC ARTS ci permette di costruire un castello

Castles prende numerosi generi e li combina con una buona dose di autenticità storica per offrire un gioco denso d'azione, promesse e delusioni ripartite in parti uguali. L'azione e le promesse danno al gioco un impatto iniziale molto elevato - facendo credere in un primo tempo che si tratti di un prodotto buono come molte riviste d'oltremanica hanno asserito.

Dopo circa cinque ore di gioco, invece, emergono delle forti riserve e dopo dieci/quindici ore si è perfettamente consci delle carenze del programma così come lo si è dei suoi pregi. Ma non è il caso di essere troppo duri: *Castles* è davvero un gioco molto originale e merita la dovuta attenzione, ma l'euforia iniziale ne ha fatto trascurare le debolezze. Esaminiamo il gioco da vicino, così che possiate giudicare in prima persona.

Ci sono tre scenari nei quali si devono costruire uno, tre o otto castelli per poter sottomettere i comandanti gallesi. Utilizzando il materiale di riferimento fornito (e anche una buona dose di immaginazione) si disegna il proprio castello e si comincia ad assumere del personale per costruirlo insieme a dei militari (soldati e arceri) per difenderlo.

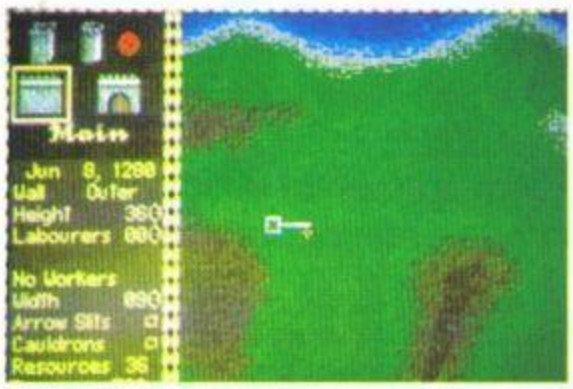
Il castello è formato da mura collegate da torri (rotonde o quadrate) interrotte da cancelli. Ci sono sette classi di lavoratori e il grosso del gioco consiste nell'ottimizzare l'insieme della forza lavoro e la sua applicazione a ogni elemento del maniero in costruzione. Ciò risulta molto complesso se si vuole farlo bene perché: (a) la forza lavoro richiesta da un muro, ad esempio, varia durante la costruzione (sono necessari più spalatori nella prima fase) e (b) il gioco non dice quanti lavoratori di una certa classe sono assegnati a ogni elemento.

Durante la costruzione il castello verrà attaccato. Si viene avvertiti di un attacco non appena il nemico viene avvistato e, talvolta, da un messaggero che riferisce il movimento di forze nemiche. Sebbene si cerchi di generare una certa tensione attraverso notizie di grosse offensive, in pratica l'opposizione è dapprima debole e segue una curva crescente che fa in modo che gli avversari possano schierare le truppe più forti verso la fine del gioco. Per questa ragione, siccome la strategia è minima, sconfiggere l'opposizione è molto più semplice di quanto dovrebbe essere.

PROBLEMI SPINOSI

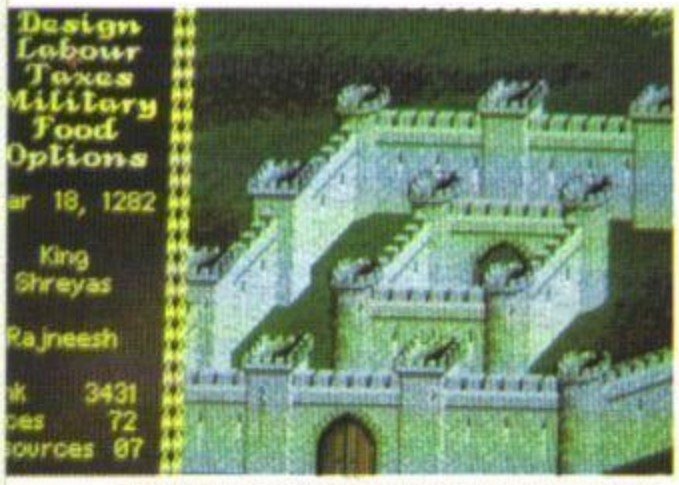
Il gioco contiene anche una parte amministrativa/diplomatica che complica quella che altrimenti sarebbe una sfida piuttosto semplice. Per prima cosa si devono bilanciare le proprie finanze, basate sulle tasse, ed evitare la bancarotta. Quest'ultima può far perdere il gioco (almeno nello scenario con un unico castello) in quanto i soldati disertano e il nemico può distruggere completamente il castello.

Oltre a manipolare l'opinione pubblica con le tasse si è chiamati a rispondere per mezzo di scelte multiple ai problemi presentati dai messaggeri. Questi problemi richiedono particolari azioni o giudizi in dispute che coinvolgono i nobili o la Chiesa. Le scelte tendono a portare allo stesso risultato: o non si accontenta nessuno con un compromesso, o si accontenta uno dei due contendenti e si lascia insoddisfatto l'altro. Scegliete quest'ultima tattica e non sbaglierete di molto.



Innanzitutto si disegna il castello sistemando gli elementi sulla mappa e avendo cura di scegliere il terreno adatto. Non è molto salutare infatti costruire una pesante torre su una palude! Se si commettono degli errori si può usare l'opzione di cancellazione ma non perdete tempo a costruire qualcosa di cui non siete sicuri a 100%.

Il castello è ora nelle fasi iniziali della costruzione. In questo momento alcune squadre stanno lavorando sul muro a nord. Le torri sono lunghe da costruire e dovrebbero essere incominciate subito in modo da servire da supporto ai muri che possono crollare se gli elementi adiacenti non sono alti abbastanza da sorreggerli.



Il punto di vista principale mostra il castello in formato isometrico ed è utile per ottenere un primo piano dei lavori in corso specialmente per vedere quali elementi richiedono l'uso di impalcature (la cui disponibilità può essere limitata durante la costruzione).

Eulalia Torricelli da Forlì

Se guardando la curva Cip vi siete preoccupati della poca longevità di *Castels*, ripensateci immediatamente.
La Electronic Arts ha già messo in cantiere il progetto di alcuni data disk che conterranno nuove missioni, castelli e scenari. La EA è convinta che il suo ultimo gioco sia uno dei maggiori titoli mai usciti per PC. Si sa: "ogni scarafone...".

Castels occupa 1,5 Mb di spazio su hard disk per fortuna molto meno di alcuni mostri da 8 Mb a cui ci eravamo abituati. Il gioco supporta dalla CGA fino alla VGA a 256 colori, AdLib, Roland e Soundblaster ma su una macchina inferiore a un 286 è terribilmente lento. Si raccomanda un computer molto veloce specialmente per la campagna a otto castelli.

IBM PC

La grande aspettativa iniziale dovuta all'originalità dello scenario e rapidamente oscurata da una documentazione confusa. Una volta capiti i meccanismi la giocabilità aument. Abbastanza buono, comunque, per tenervi occupati finchè non lo risolvete...

PIANO DELLE USCITE

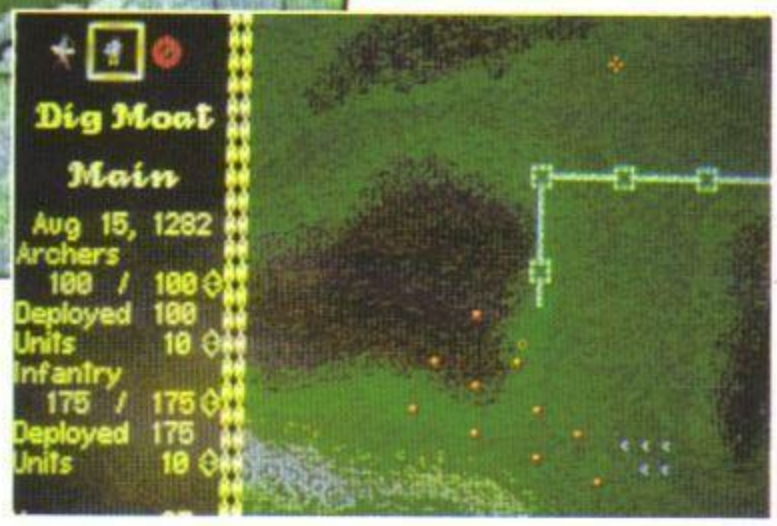
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
ATARI ST	In Sviluppo	
IBM PC	L59000d	USCITO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(Foto grande a sinistra). Eureka! Ci si avvicina al completamento dei lavori. In questo stadio ci si può attendere un massiccio attacco prima di ricevere uno schermo finale di congratulazioni che proclama la vittoria e ricapitola il punteggio con le varie fazioni sociali.

(Riquadro in basso). Aiuto! Ci attaccano! Le squadre di lavoratori hanno abbandonato la zona e il programma dà la possibilità di posizionare le truppe prima dell'arrivo del nemico. Quando gli avversari sono a tiro la fanteria si muoverà verso di loro per combattere mentre il giocatore può dirigere unità individuali verso bersagli precisi. Gli arceri rimangono dove sono stati posizionati perciò è necessario un attento piazzamento per uccidere i sopravvissuti dopo l'assalto della fanteria. Se il nemico riesce a passare cercherà di distruggere il castello e - se si è nelle fasi iniziali - addio sogni di gloria!



Tutto è presentato con semplici schermate testuali, di solito arricchite da alcune illustrazioni statiche, o da una o due viste del castello - vedere le foto per eventuali dettagli - che mostrano gli operai intenti nel loro lavoro.

CONTANDO I DIFETTI

Tutti questi elementi concorrono a formare un gioco molto avvincente - almeno per un po' di tempo. Cosa c'è quindi che non va? Per prima cosa la documentazione è molto povera e alcune parti del gioco sono quasi ingiocabili senza aver pensato un pò sul da farsi. Ad esempio, si possono rimpostare i lavoratori su elementi del castello già esistenti usando l'opzione DESIGN che fornisce una visione dall'alto. Questo è necessario perché, utilizzando la vista isometrica, a volte risulta impossibile - o perlomeno estremamente difficile - selezionare alcune aree coperte da altre. Il programma fornisce una funzione per cambiare il punto di vista che facilita le operazioni ma non sempre è d'aiuto.

La documentazione tralascia anche gli interessanti aspetti della costruzione del castello così come sono implementati nel programma. Per esempio, il gioco alloca ovviamente classi di lavoratori differenti a elementi differenti in tempi diversi ma né il programma né la documentazione dicono nulla a riguardo. Maggiori informazioni sullo schermo di ciò che sta accadendo avrebbero fatto una grossa differenza.

Durante le fasi avanzate di costruzione del castello non c'è modo di distinguere una sezione quasi ultimata nella quale il lavoro si è fermato per qualche ragione, da una del tutto ultimata se non selezionandola con il mouse per ottenere un rapporto sui lavori. Sarebbe stato utile, in particolare quando si è appena caricata una situazione salvata, avere un rapporto su tutti gli elementi in uno schermo a parte (tipo un rapporto per il capomastro) o, ancora meglio, sullo schermo di gioco con frecce e finestre che forniscono un rapporto su ogni elemento.

Ci sono numerosi altri difetti che vanno dall'impossibilità della Tesoreria di dare il totale delle spese correnti (è necessario calcolarselo a mano) alla mancata indicazione dell'elemento selezionato (utile quando si hanno due sezioni di muro affiancate in uno stato di costruzione simile), alla fastidiosa abitudine del programma di interrompere in ogni momento - anche nel bel mezzo della variazione della forza lavoro, ad esempio - con un messaggero o con un annuncio.

Questi difetti - e altri simili - sono particolarmente frustranti perché non c'è nessuna ragione tecnica che spieghi perché non siano stati risolti prima del lancio del gioco. Prendiamo il problema delle interruzioni. Sarebbe stato molto meglio far apparire sullo schermo un'icona lampeggiante a forma di tromba che il giocatore potesse selezionare appena pronto, facendo apparire lo schermo dei messaggi - o pagarne le conseguenze nel caso l'avesse ignorata. Una simile carenza nella progettazione significa che è necessario mettere il gioco in pausa quando si abbandona il terminale anche per brevi periodi. Se ci si dimentica di farlo, i messaggi (che non attendono un ENTER per sparire dallo schermo) scompariranno lasciando uno schermo con diverse opzioni e nessuna idea di cosa stia succedendo.

Quando il gioco finisce si ottiene un breve resoconto della propria carriera - troppo breve. Sarebbe stato bello avere una specie di analisi statistica sull'allocazione della propria forza lavoro. Così com'è, si resta un po' delusi dopo aver passato tanto tempo a costruire, conciliare e combattere.

Dal lato positivo *Castles* è veramente diverso. Il gioco dà una sensazione di autenticità e offre un compito che richiede costante attenzione condito con numerosi piccoli problemi da risolvere. Come rovescio della medaglia, ognuno con un briciolo di cervello troverà le campagne con uno e tre castelli piuttosto facili (la campagna con otto castelli richiede una pazienza maggiore piuttosto che una maggiore abilità). In definitiva, un'ottima giocabilità erosa lentamente da piccoli difetti e la sensazione che solo un minimo d'attenzione in più in fase di progettazione avrebbe prodotto uno splendido gioco.

L'opzione DESIGN mostra una visuale del luogo dall'alto e può anche essere usata più avanti nel gioco per spostare i lavoratori senza dover scorrere avanti e indietro la vista isometrica su scala maggiore.

Ogni tanto (troppo...) si viene "visitati" da un messaggero. Le notizie (sia buone che cattive) sono poi seguite da scelte multiple.

Si può assistere al combattimento anche in modo MAIN - più attraente ma risulta molto più difficile controllare le proprie truppe.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WILD WHEELS

Via a tutto gas con lo sport automobilistico del futuro targato OCEAN

Wow! Un gioco della Ocean che non è una conversione da bar o una licenza cinematografica? *Wild Wheels* è veramente - il cielo ci perdoni - un gioco originale? Ebbene sì... e il bello è che non è affatto male.

Wild Wheels può essere descritto come un *Kick Off* tridimensionale con l'aggiunta di auto. Due squadre formate da cinque bolidi velocissimi e ben corazzati si danno battaglia per spingere una gigante sfera d'acciaio attraverso un'arena. Si guadagnano punti segnando dei goal (sorpresa!) e tenendo la sfera nella metà campo avversaria. Di tanto in tanto bonus e sorprese appaiono misteriosamente sul terreno e possono essere raccolti semplicemente passandoci sopra.

VENTIMILA LEGHE?

Lo scopo del gioco consiste nel passare dalla lega più bassa, l'Alpha League, a quelle più importanti - Beta, Gamma, Delta e così via - fino a potersi fregiare del titolo di "League Champion". La cosa non è facile: basta perdere un incontro e si è fuori. Per fortuna esiste un'opzione di SAVE così la frustrazione per non essere riusciti a superare una fase di gara particolarmente difficile è minima.

L'azione di gioco, che utilizza poligoni solidi tridimensionali per il terreno e sprite che si allargano e restringono per le auto, è vista da una "telecamera" rivolta verso il campo avversario posta al di sopra della macchina. Tutto ciò è molto carino e il risultato è soddisfacente, ma è difficile stabilire dove stia andando la sfera.

Alcune frecce ne indicano la posizione rendendo il compito più agevole ma si scopre presto che durante il gioco si passa più tempo a guardare la vista dall'alto che l'azione in 3D. Le vittorie sembrano più dovute a fortuna che all'abilità del giocatore.

MAGGIORE INTERESSE

I programmatori della Red Rat si sono accorti che il gioco, anche se divertente, mancava di profondità così hanno introdotto diverse caratteristiche per cercare di tener vivo l'interesse del giocatore. Ci sono infatti tre livelli di difficoltà e due metodi di controllo: Arcade e Professional.

Nel modo Arcade l'auto si muove nella direzione del joystick mentre in modo Professional le direzioni sinistra/destra servono per ruotare la macchina e alto/basso per accelerare/decelerare. L'idea è che i principianti comincino in modo Arcade e passino poi al modo Professional ma quest'ultimo sembra il metodo di controllo migliore sin dall'inizio.

Dopo la partita i punti guadagnati vengono convertiti in denaro che può essere usato per equipaggiare la squadra con auto nuove. Sebbene i modelli meno costosi abbiano caratteristiche molto simili - varia la tenuta di strada o l'accelerazione - alcuni dei modelli più cari sono dotati di accessori quali rostri metallici giganti o lanciamissili. I veicoli più potenti hanno bisogno di licenze speciali o carrozzerie antincendio prima di poter essere acquistati e tali oggetti possono essere recuperati solo raccogliendo i bonus sul terreno di gioco.

Perciò l'interesse del giocatore è sostenuto sia dalla curiosità di scoprire a cosa servono i vari accessori delle auto più costose sia dal bisogno di "guadagnare" certi oggetti prima di poterle acquistare ma mentre questi aiutano il gioco, non compensano del tutto il fatto che non siano necessarie abilità e padronanza per vincere.

Multiball! Ogni tanto, durante il gioco, la gigantesca sfera si divide in quattro sfere identiche. Solo una è la "vera" palla - le restanti esplodono poco dopo. Attenzione a non farsi coinvolgere nell'esplosione.

Dopo ogni gara i punti sono trasformati in denaro che può essere usato per comperare una nuova auto. I modelli più costosi sono dotati di accessori di lusso come rostri in metallo e tubi lanciamissili.

I punti guadagnati per ogni goal variano a seconda della "zona" da cui è partito il tiro. Più si è vicini alla porta più punti si ottengono.

La vista dall'alto dell'arena alla destra dello schermo tridimensionale mostra la posizione di tutte le auto, sfere e bonus - si passa gran parte del gioco a osservarlo per vedere dove diavolo è la palla.

In questo schermo si può decidere la formazione della squadra. In effetti non si notano grosse differenze di gioco qualunque sia la formazione scelta.

SPIRITO DI SQUADRA

Una squadra può essere formata da una combinazione qualsiasi di questi cinque tipi di auto:

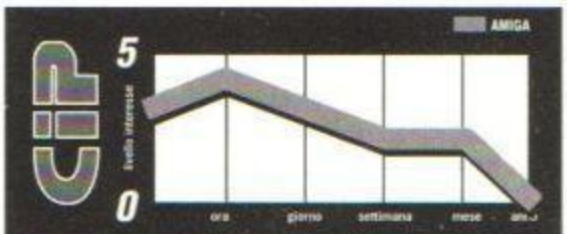
STRIKER - **Questa è l'auto controllata dal giocatore. La qualità del suo gioco dipende da voi!**

KILLER - **Segue lo Striker avversario per cercare di metterlo fuori combattimento per sempre.**

BLOCKER - **Cerca di proteggere la vostra auto mettendosi tra lo Striker e i Killer avversari.**

FETCHER - **Indirizza la palla verso lo Striker.**

GUARD - **Pattuglia la porta cercando di bloccare i tiri.**



Divertente per un po' ma, malgrado le vetture bizzarre e la struttura delle leghe (no, Bossi non c'entra...), il gioco manca di profondità e varietà. Prima o poi (sicuramente prima,..) vi annoierete.

K VOTO **738**

AMIGA

Non lo caricherete certo per impressionare gli amici : brutto e talvolta pacchiano l'accostamento dei colori mentre il sonoro ricorda quello dell'ST. Detto ciò, le auto sono ben disegnate anche se piccole e si muovono fluidamente . *Wild Wheels* è molto giocabile ma purtroppo non si può dire lo stesso della sua longevità.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29900d	USCITO
ATARI ST	L29900d	USCITO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELF

Il Magical Mystery Tour della OCEAN

Le piattaforme volanti portate da mosche forzute fungono non solo da comodi ascensori ma anche da collegamento tra una piattaforma e l'altra. I salti vanno comunque attentamente calcolati poiché Cornelius può morire se cade da un'altezza elevata.

Indubbiamente la Ocean raramente produce titoli originali, ma quando lo fa, i frutti dei suoi sforzi sono di solito molto interessanti. Dai tempi di *Head Over Heels* e *Match Day*, ai più recenti *F-29 Retaliator* e *Battle Command*, i prodotti originali della Ocean si sono spesso dimostrati considerevolmente più appetibili di molti giochi basati su licenze. Decisa a continuare questa tradizione la Ocean promette una più alta percentuale di giochi originali in futuro - e se saranno tutti della stessa qualità di *Elf* questa non può che essere una buona notizia.

Nei panni di Cornelius, un coraggioso piccolo elfo la cui fidanzata Elisa è stata rapita dal malvagio Necrilous, dovrete percorrere sei livelli in un mondo fantastico di chiara derivazione Tolkieniana, partendo dalla foresta accanto alla casa di Cornelius fino al castello dello stesso Necrilous dove la povera Elisa sta per essere lentamente calata dentro un calderone di liquido bollente. Vergogna!

Il risultato di quanto detto sopra sono sei livelli di azione a scorrimento multidirezionale pieni di piattaforme e mostriciattoli da distruggere, una specie di incrocio tra *Rick Dangerous*, *Ghosts 'n' Goblins* e *Lord Of The Rings*. *Elf* richiama fortemente i giochi stile Dungeons & Dragons con l'aggiunta di un pizzico di humour che non guasta e l'insieme sembra funzionare davvero bene mentre il giocatore salta, affetta e si fa strada attraverso un paesaggio densamente popolato e immerso in un'atmosfera che contribuisce a rendere il giocopiù credibile.

Ognuno dei sei livelli è un gigantesco labirinto (una vera manna per gli amanti delle mappe) formato da piattaforme, scale e pericolosi abitanti che rubano energia. Per proteggersi da questi ultimi Cornelius può usare la magia per lanciare sfere mortali di energia e una vasta gamma di poteri speciali disponibili al negozio - nel caso sia così fortunato da trovarlo. Qui è possibile comperare degli incantesimi in cambio di erbe e animali che Cornelius può raccoglie lungo la via. I più preziosi (e costosi) trasformano Cornelius in un eroe (indicato dal fatto che indossa un vistoso paio di occhiali...) invulnerabile ai colpi sparati dai nemici o in un lupo in grado di cadere da qualsiasi altezza senza danno.

Nel negozio. Il riquadro in alto mostra la quantità posseduta di ogni tipo di erba. Gli incantesimi sono elencati sotto e solo quelli che è possibile acquistare sono evidenziati - gli altri sono cancellati.

Alla fine di ogni livello c'è un guardiano da eliminare che, una volta ucciso, lascia un cristallo verde necessario per accedere alla camera di Necrilous nel livello finale. Ma arrivare là, comunque, non è affatto facile. I livelli presentano delle difficoltà particolari perciò è necessario adottare nuove strategie e stili di gioco diversi per superarli. Gli elementi essenziali - abilità con le piattaforme e con i nemici - si accoppiano molto bene e rendono il gioco avvincente. Potrebbe non essere alla portata di tutti ma è un prodotto di qualità e senza dubbio terrà occupati i patiti delle piattaforme in cerca di varietà fino alle prime luci dell'alba.

Non è facile buttarsi a capofitto nel gioco, ma una volta imparato a conoscerlo è incredibilmente divertente. I sei livelli sono abbastanza difficili da tener vivo anche l'interesse di un giocatore esperto, però non ci dovrebbe volere più di un mese per finirlo.

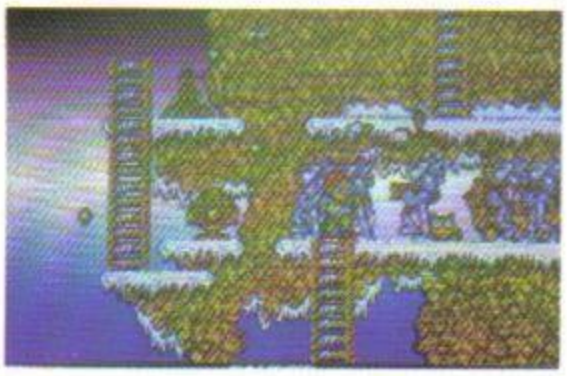
K VOTO **810**

AMIGA

Grafica di ottima qualità - colorata e divertente sebbene a volte risulti un po' difficile capire cosa succede nei dettagli. Il sonoro è il fiore all'occhiello di questa versione con una delle migliori colonne sonore mai prodotte su Amiga. Un'accurata presentazione completa un eccellente prodotto.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29900d	USCITO
ATARI ST	L29900d	USCITO



(Sopra). Si può interagire con alcuni personaggi che compaiono durante il gioco per mezzo di questa interfaccia - molti hanno preziosi consigli da dare se gli si fanno le domande giuste.

L'equipaggiamento più utile che si possa comperare è la macchina per volare. Con il suo aiuto è possibile attraversare il paesaggio ad alta velocità senza doversi preoccupare di piattaforme e scale.

(Sopra in alto). In modo Hero nel livello sei, il mondo di ghiaccio. Portando gli occhiali si è invulnerabili ai colpi dei nemici.

(Sinistra). Il lupo Cornelius può cadere da qualsiasi altezza senza danno - ma attenzione a quelle spine - sono mortali!

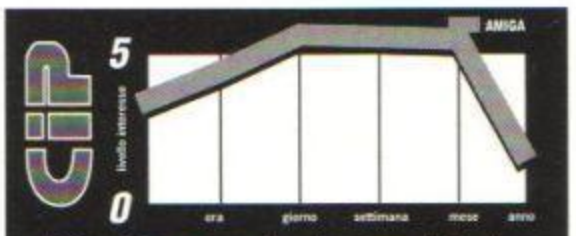
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGA lo MANIA

Il potere supremo! Riuscirà la Sensible Software alla prima esperienza strategica a conquistare il mondo? E, ancora più importante, come ve la caverete voi?



Vi ci vorrà circa un'ora prima di entrare nel vivo di *Mega lo Mania*, dopodiché vi risulterà davvero difficile distogliere lo sguardo dal monitor anche solo per un attimo. Un gioco splendido, e questo grazie soprattutto alla strategia perfettamente collocata nella struttura di base del programma. L'unico difetto è che, una volta portato a termine, difficilmente verrà caricato ancora.

K VOTO **930**

7 9 8 9

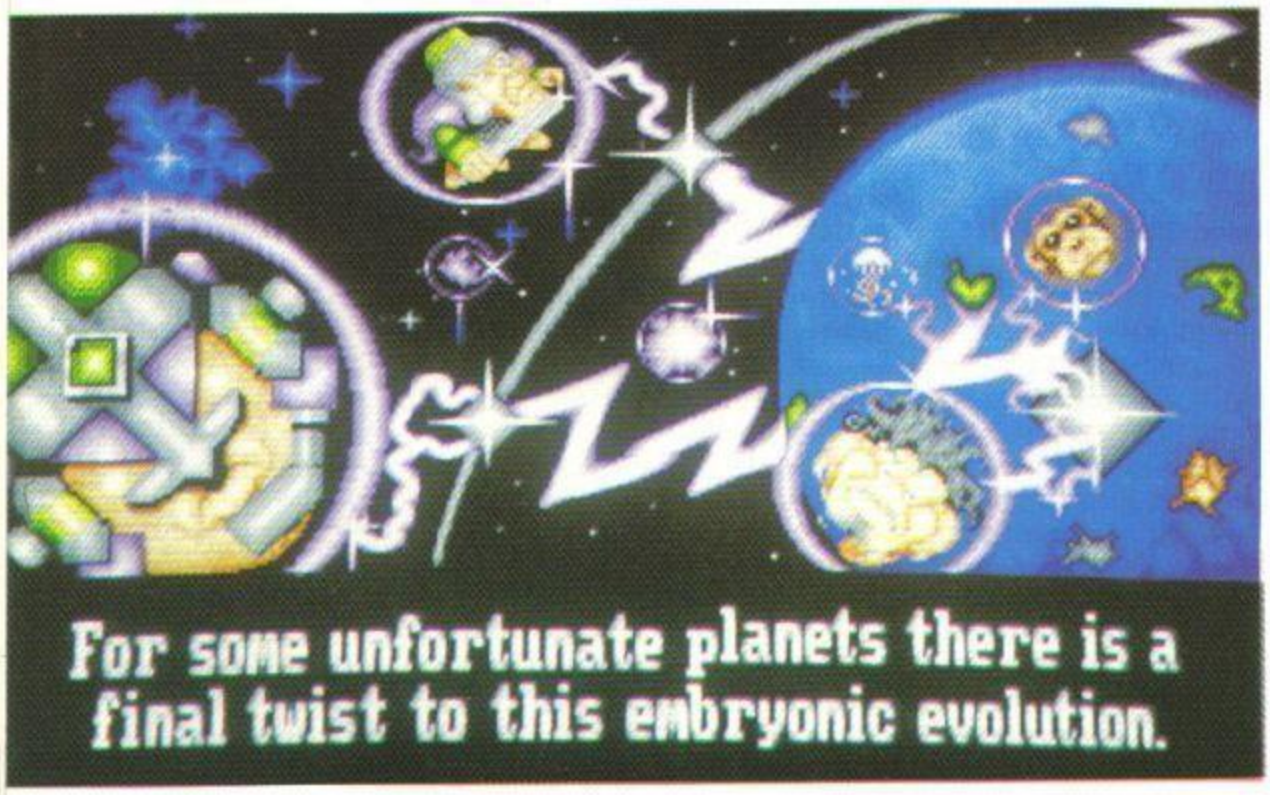
G GI A FK

AMIGA

La grafica è bella, curata, e ben animata, ma i fondali non sono proprio il massimo. Il sonoro è uno dei punti di forza del gioco: ottimi sia i messaggi digitalizzati sia la musica. Le uniche cose che mancano per raggiungere l'assoluta perfezione sono la opzione per due giocatori e la possibilità di avere nuovi territori oltre a quelli già presenti.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L59900	USCITO
ATARI ST	L59900	USCITO



Tutti lo vogliono. Ma se la ricerca di posizioni di potere nella vita reale può sembrare un attimino difficoltosa, la cosa diventa più divertente e decisamente più semplice nel fantastico mondo dei computer. I ragazzi della Bullfrog ce ne hanno già dato due ottime dimostrazioni con *Populous* e *Powermonger*, mentre la Gremlin ci sta ancora lavorando sopra con *Flag* (vedi il numero di Settembre). E questo nuovo titolo della Mirrorsoft, realizzato dalla Sensible Software, ne è la riprova.

La trama di *Mega lo Mania* ci porta in un universo parallelo dove, i soliti megadirettori generali universali interspaziali pretendono di impossessarsi immediatamente del pianeta. Il nodo viene al pettine quando più di uno di questi bellimbusti reclama il proprio potere sullo stesso territorio, e la cosa si fa ancora più seria quando ben quattro megalomani giungono contemporaneamente in un mondo fermamente intenzionati a instaurare la propria monarchia assoluta. Così inizia una lunga e aspra lotta in cui non c'è spazio per i compromessi, e così la vittoria finale potrà essere proclamata solo quando l'ultimo soldato degli eserciti rivali verrà ucciso.

(Sopra) Le torri sono la cosa più importante del gioco. Se non se ne ha una dove far vivere e lavorare i propri uomini, essi risultano completamente indifesi e non riescono a combinare nulla - neanche a riprodursi. Fortunatamente non appena trovano un settore di territorio libero, essi ne costruiscono una, utilizzando qualsiasi materiale gli capiti sottomano. Man mano che cresce il loro livello tecnologico, le torri vengono costruite in maniera più robusta e sofisticata. Ma pur resistenti e ben difese che siano, sono sempre vulnerabili e possono essere attaccate e distrutte dai nemici attraverso lunghi e faticosi assedi. In caso di resa, chiunque si trovasse sulla torre rimarrà ucciso.

(A destra) Una intera epoca in tutto il suo splendore. Prima di scegliere da che isola iniziare, date a tutte e tre una rapida occhiata per accertarvi delle fazioni nemiche presenti su di essa e per prepararvi all'attacco. Una volta selezionata la vostra posizione di partenza, decidete quanti uomini volete impiegare nella conquista dell'isola e fategli rapidamente costruire una torre.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un mondo consiste in nove gruppi di tre isole, ciascuna delle quali è ambientata in una propria epoca o zona temporale. Si inizia nella preistoria e si passa attraverso tutti i maggiori periodi storici fino al livello finale, nell'anno 2001.

La conquista avviene passo dopo passo, un'isola alla volta. All'inizio di ogni epoca vi vengono assegnati cento uomini, con i quali potete fare qualsiasi cosa.

Il paesaggio dei territori è stato creato unendo in modi differenti un certo numero di settori quadrati. Ogni isola ha la propria estensione e complessità; all'inizio se ne possono trovare anche solamente di due settori, ma andando avanti nel gioco ci si trova di fronte anche a mini-continenti o piccoli arcipelaghi. Purtroppo sull'isola non ci siete solo voi: dovrete fronteggiare da una a tre fazioni avversarie controllate dal computer. I contendenti inizialmente prendono possesso di un solo settore e vi costruiscono una torre, nella quale saranno successivamente collocati tutti i soldati che avete a disposizione. Da qui in poi inizia la guerra vera e propria: ciascuna fazione si dà da fare per migliorare il proprio livello tecnologico e strategico che le consentirà di sopraffare i rivali.

I vostri uomini possono fare parecchie cose: disegnare armi, costruire fabbriche o semplicemente lanciarsi alla caccia dei nemici. Comunque, non appena vengono lasciati inoperosi, uomini e donne non perdono tempo e fanno lunghe passeggiate nei boschi che danno notevoli vantaggi all'aumento demografico dei vostri sudditi.

In ogni caso non dimenticatevi che lo scopo di *Mega lo Mania* è quello di distruggere i vostri avversari, e quindi ogni operazione è finalizzata in questo senso. Per esempio nel reparto di disegno e progettazione i vostri uomini studiano armi di difesa e di attacco.

Mentre fabbriche e laboratori si occupano rispettivamente della produzione e della progettazione di nuove armi, le miniere sono di vitale importanza perché forniscono le materie prime per la costruzione di ogni strumento.

Man mano che le armi aumentano in complessità e potenziale distruttivo, anche il tempo necessario per produrleaumenta proporzionalmente. L'arma più semplice, una pietra, è costituita da un solo elemento, che non ha bisogno di essere estratto poiché viene costruita non appena materiale e progetto sono disponibili. Armi più complesse come lance e archi richiedono combinazioni di diversi elementi, alcuni dei quali devono essere estratti in maniera particolare e necessitano lunghi periodi di studio.

Essenzialmente, i vostri uomini possono costruire tre tipi di armi. Gli scudi sono di diversa resistenza e sono utilizzati per proteggere le torri assediate in caso di indebolimento della struttura. Le armi da difesa per le torri sono collocate sulle torrette difensive. Comprendo laser vari, olio bollente, archi e frecce. Le armi di attacco sono invece quelle con cui dovete equipaggiare i vostri uomini prima di mandarli all'attacco, e includono di tutto, dalle pietre alle catapulte, dalle mitragliatrici ai bazooka.

I minerali sono fondamentali per progredire in *Mega lo Mania*. Ciascun settore ha un diverso giacimento di minerali, che possono essere utilizzati attraverso le miniere. È fondamentale accaparrarsi un settore con una buona riserva di materie prime perché se queste venissero a mancare, limiterebbero notevolmente la produzione di armi. Un altro problema da tener presente è che anche la miniera più produttiva prima o poi si esaurirà, obbligandovi a costruirne un'altra in un settore diverso.

Selezionare il personaggio che preferite impersonare è più una questione di chi volete combattere che altro. Ciascun leader ha una propria personalità - ma nessuno di loro è molto amichevole.

Infuria una battaglia e questa torre è in serio pericolo. Gli eserciti non si spostano in marcia, ma vengono teletrasportati da un posto all'altro; tuttavia possono coprire un solo settore alla volta e, guardando la mappa, solo orizzontalmente e verticalmente. Non appena scoppia la guerra, due figure vi mostrano come stanno andando le cose da una parte e dall'altra. È anche possibile rinforzare il proprio esercito nel corso della battaglia, cogliendo di sorpresa il nemico.

Si può cercare di fare un'alleanza con un capo avversario semplicemente cliccandogli sopra con il mouse. La sua risposta, che può essere semplicemente un sì o un no, dipende dalla sua situazione politica. È molto utile stringere alleanze quando si è sotto un pesante attacco - basta chiederlo al leader nemico, e se lui è d'accordo le sue truppe si ritireranno immediatamente. È anche possibile fare un'alleanza a tre e accanirsi così contro l'unico avversario rimasto, ma state tranquilli, questo difficilmente succederà a voi.

Col passare del tempo appaiono armi come bazooka, mitragliatrici e testate nucleari che però per essere costruite hanno bisogno di moltissimi elementi combinati tra loro, nonché di approfonditi e difficoltosi studi di progettazione.

Anche la popolazione si evolve dal punto di vista somatico-sociale col passare del tempo. I cavernicoli diventano personaggi mitologici e biblici, cavalieri medievali, cortigiani dell'epoca elisabettiana, soldati della prima guerra mondiale e così via. Il successo militare dipende anche dal livello tecnologico di una fazione; di conseguenza non è difficile trovare due eserciti provenienti da zone temporali diverse che danno luogo a scontri decisamente impari.

Un grande sforzo è stato fatto dai programmatori anche nel rendere *Mega lo Mania* più istintivo e semplice possibile da giocare. Mentre il sistema di icone inizialmente è un po' scoraggiante, i box di aiuto automatici che appaiono per spiegare il significato di ciò che puntate col mouse rende tutto più chiaro, e una serie di voci e suoni digitalizzati non solo aggiunge un po' di umorismo al gioco, ma è anche molto utile.

Mega lo Mania è un eccellente gioco di strategia più o meno per le stesse ragioni per le quali *Populous* ha avuto tanto successo. È facile da giocare, ha un'ottima base strategica ed è stato programmato intelligentemente. La cosà più importante, che è anche la più difficile, resta comunque riuscire a distribuire nel modo più corretto e organico i vostri uomini tra i diversi dipartimenti - ricerca, estrazione dei materiali, produzione, combattimento, ecc. - poiché ognuna di queste strutture non è autonoma e indipendente, ma parte di una ben più grande e complessa macchina industriale. Se una parte di questa ha dei problemi, ben presto tutta l'organizzazione ne risentirà. Inoltre, benché ogni sezione è solo una piccola parte dei mondi di *Populous* o *PowerMonger*, qui è divertente e stupefacente notare la differenza tra le varie epoche e come vengono condotte le campagne di conquista.

Se all'inizio risulta piuttosto facile sbaragliare gli avversari, dalla metà del gioco in poi le cose si fanno ben più serie: un solo territorio può richiedere ore ed ore per essere conquistato, battaglia dopo battaglia, con centinaia di perdite da una parte e dall'altra prima che una fazione

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(A destra) Armi decisamente potenti iniziano ad apparire nelle ultime epoche. Se le isole sono spezzettate in piccoli isolotti, quasi a formare un arcipelago l'unica via di attacco è quella aerea: biplani e jet tra l'altro non hanno limitazioni di raggio di azione, permettendovi di colpire chiunque in qualsiasi locazione del territorio. L'unico problema sono le difese contraeree, come i laser SDI. Davvero strabiliante.

emerga definitivamente. E proprio perché le cose possono diventare così complesse e difficili la vittoria finale risulterà ancor più dolce e soddisfacente.

L'unico problema di *Mega lo Mania* potrebbe essere la sua longevità. Dopotutto nove epoche, ciascuna formata da tre isole, non sono moltissime, e una volta finito è arduo credere che qualcuno abbia ancora voglia di ricominciare tutto da capo. Questo problema non si è presentato in *PowerMonger* e *Populous*, dove i territori da dominare sono talmente tanti che casomai si potrebbe temere la manifestazione del problema inverso, cioè un abbandono anzitempo delle proprie fatiche strategico-militari causa invecchiamento precoce del videogiocatore. Forse la Sensible Software avesse aggiunto un generatore casuale o un editor di nuovi territori questo difetto sarebbe venuto a mancare.

In ogni caso la difficoltà dei livelli finali è talmente elevata che sarà davvero molto difficile annoiarsi prima del completamento di essi, e anche all'inizio la voglia di vedere e di poter costruire armi sempre più potenti vi terrà incollati al monitor. In termini di strategia, *Mega lo Mania* è impegnativo quanto *Populous*, ma in più offre interessanti innovazioni. In parole povere, è il migliore e il più giocabile dei giochi strategici di questo tipo.

Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
GENOVA SAMPIERDARENA
VIDEOGIOCHI PER
AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM
NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

PUNTO COMPUTER ITALIA

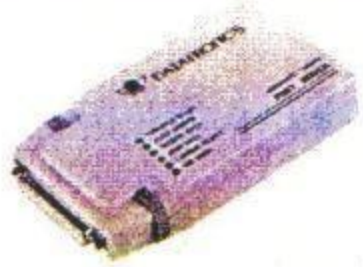
I PREZZI PAZZI DEL GRILLO

Interfaccia Midi Amiga	L.	45.000
Digitalizzatore VID Amiga	L.	80.000
Syntetic Sound Amiga	L.	120.000
Espansione 512Kb. Amiga Int.	L.	90.000
Espansione 1.5Mb. Amiga Int.	L.	245.000
Espansione 2Mb. Amiga Est.	L.	350.000
Genlock Esterno Amiga	L.	349.000
Genlock Professionale Amiga	L.	1.799.000
Data Switch 2 Posizioni	L.	40.000
Data Switch 4 Posizioni	L.	50.000
Drive Esterno 3"1/2 Amiga	L.	165.000
Scheda Televideo	L.	180.000
Selettore Mouse/Joystick Amiga	L.	32.000
Mouse ottico Amiga-PC-Atari	L.	110.000
Dischetti 3"1/2 (minimo 100 pz.)cad.	L.	750
Tappetino per Mouse	L.	12.000
Joystick a distanza ad infrarossi	L.	60.000

NOVITA':

MODEM 1200 Baud
MODEM 2400 Baud

MINI- PORTATILE
MISURE
11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm

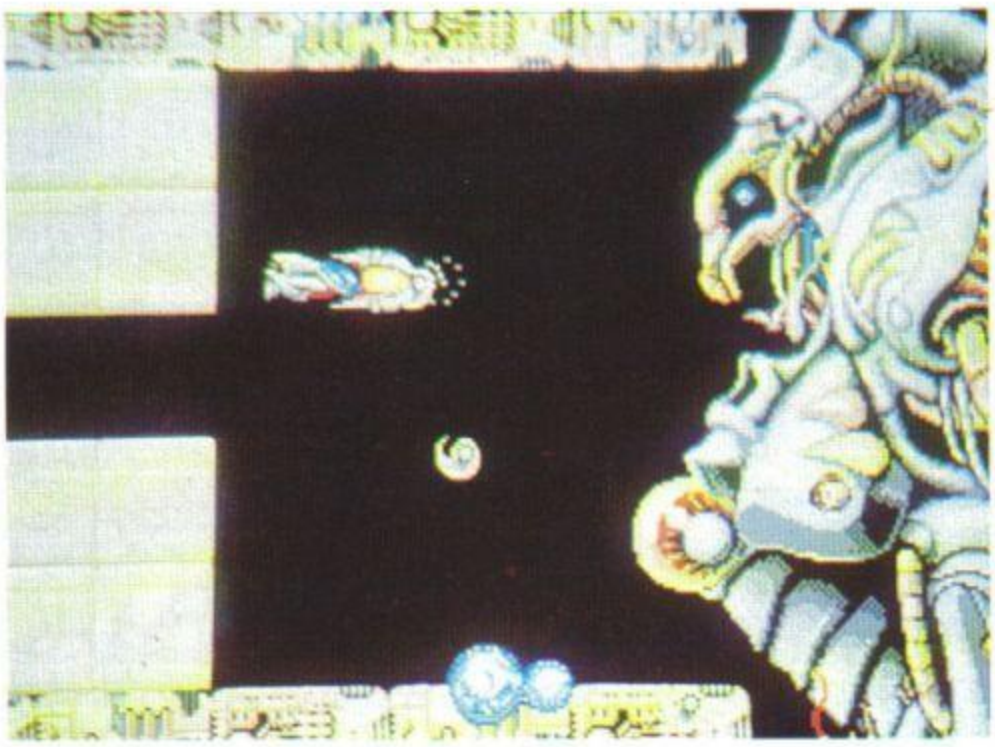


1200 B **L. 195.000**
2400 B **L. 340.000**

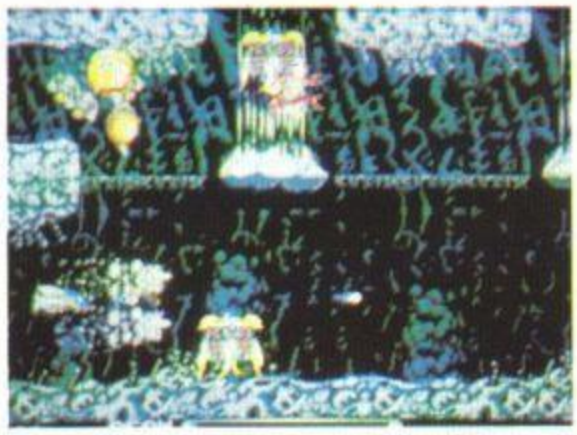
Si Prenota **Vision Colorbust,** scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAINT. Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA. Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.
Funziona su tutta la serie AMIGA.
L. 950.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



(Sinistra) È tornato! Il classico alieno ispirato dai magnifici disegni di Giger è l'ospite di fine livello, il primo, per essere precisi. Ma questa volta si è portato il cappotto pesante: una armatura dura perfino da scalfire.



Perdere una vita adesso significa proseguire in un livello impossibile senza super armi... un suicidio

R-TYPE II

Wow! Cosa sta succedendo? Non ditemi che stiamo rinnegando le nostre radici. A parte sporadiche eccezioni quali *Z-Out* o *SWIV*, non certo ambasciatori di innovazioni e novità bensì messaggeri di estetica e divertimento ai massimi livelli, è diventato pressoché impossibile negli ultimi tempi imbattersi in uno spara e fuggi decente, tanto da spingere i soliti apocalittici maligni a trinciare patetici giudizi e a proclamare l'imminente estinzione dell'intera categoria. Quello che peggiora ulteriormente la situazione è il fatto che questo spaventoso fenomeno può non apparire così drammatico perché i giocatori optano sempre con più insistenza per videogiochi più "profondi". La causa di tale snobismo è da attribuirsi in gran parte alla scarsa originalità e ispirazione che si diffonde come un cancro nella categoria degli sparatutto e che contraddistingue il genere da qualche anno a questa parte.

Fortunatamente questa mortale malattia non ha ancora raggiunto gli USA o il Giappone, come ha dimostrato l'ultima serie di coin-op presentati l'anno scorso, più in forma che mai, e ci è confermato efficacemente dal seguito di uno degli spara e fuggi più clonati della storia, *R-Type*, della Irem.

Scegliendo una struttura di gioco molto simile, per non dire identica, a quella del suo predecessore, i programmatori hanno semplicemente restaurato *R-Type* aggiungendo avversari più agguerriti, percorsi maggiormente tortuosi e miscelando il tutto ottenendo un programma valido quanto l'originale. Ecco, in sintesi, *R-Type II*.

Per un momento, una serie interminabile di problemi che ha funestato casa Activision, aveva rischiato di compromettere l'uscita di questa attesissima conversione, ma la società francese The Disc Company, deus ex macchina, ha sciolto il casus belli, agevolandone il lancio sul mercato, seppure con un leggero ritardo. Valeva la pena di aspettare?

Ce n'è abbastanza per farvi sbavare ancora prima di strappare con impeto il cellophane dalla confezione. Il gioco che abbiamo tra le mani è stato convertito dalla Arc Developments, che può annoverare sul proprio curriculum ottime realizzazioni come i pluripremiati *Forgotten Worlds* e *Crack Down*. E ancora una volta abbiamo la conferma - almeno in questo caso - che il pedigree conta molto, soprattutto tenendo conto del lavoraccio che hanno svolto nel trasferire così tanta grafica e azione sul piccolo schermo (del monitor).

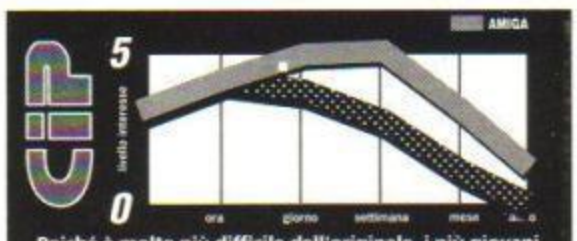
Attenti alle spalle! Per eliminare quegli alieni vi converrebbe flippare il vostro pod al più presto.

La trama non è particolarmente originale, e in effetti, quasi superflua. Il malefico Bydo Empire ha vinto il primo premio nella corsa agli armamenti dopo un'umiliante sconfitta pochi anni prima che pose fine alle proprie mire espansionistiche nell'universo, quando un solo caccia mise a soqquadro l'intera armata. La brama di vendetta ha finanziato un nuovo tentativo di conquista galattica che, grazie alle nuove super armi dell'Impero, appare meno problematico del precedente. Con la distruzione sistematica dei pianeti sotto gli attacchi del nemico, la Federazione, sempre più allarmata, vi ha designato nuovamente come "eroe della galassia", "unica speranza dell'universo" e via dicendo, così, a bordo del vostro fidato R9, vi ritrovate in missione. Obiettivo: distruggere il nemico una volta per tutte.

A prima vista (ma anche a una seconda, per essere sinceri), la struttura di gioco è rimasta pressoché invariata e i fan dell'originale non avranno alcun problema a ricominciare una nuova, epica battaglia intergalattica. Sei (otto, in R-Type) livelli a scorrimento orizzontale con tanto di orde di alieni armati fino ai denti e mega astronavi aspettano solo di essere terminati. Niente di nuovo, forse, ma quando è tutto così perfetto, perché lamentarsi? *SWIV* docet.

Comunque, le cose cominciano a infastidire quando vi rendete conto del numero elevato di somiglianze con il predecessore. Le armi, ad esempio, sono le stesse, così come alcuni alieni, senza contare certi livelli che ricordano in tutto e per tutto *R-Type*. Dejà vu? Non c'è dubbio.

Forse l'unica novità di rilievo è costituita dal nuovo raggio a risucchio in dotazione all'R9, vero responsabile del successo del primo *R-Type*. Come nel precedente gioco, tenendo premuto il pulsante di sparo e quindi rilasciandolo potrete emettere un colpo al plasma in grado di fondere qualsiasi tipo di corazza aliena. Ma ecco la novità: rilasciando il pulsante di sparo dopo averlo tenuto premuto per un periodo di tempo maggiore vedrete il vostro raggio al plasma trasformarsi in un Super Colpo (ricordate *Star Blazers*?) che spazzerà via letteralmente QUALSIASI cosa presente sullo schermo. Devastante.



Poiché è molto più difficile dell'originale, i più giovani e i meno espertiavranno difficoltà nell'entrare nell'ottica del gioco. Una volta capito come muoversi comunque, il divertimento esplode - almeno fino a che non avete ultimato il gioco. Garantisce un ottimo passatempo, finché dura.

K VOTO **820**

AMIGA

La grafica non vanta la stessa chiarezza e luminosità del coin-op, ma in ogni caso bisogna ammettere che la Arc Developments ha svolto un ottimo lavoro nel riprodurre ogni singolo pixel. Il sonoro è adatto alla situazione e permane per tutto il gioco la sensazione di trovarsi in sala giochi.

K VOTO **690**

ATARI ST

I brillanti fondali presenti nella versione Amiga sono assenti, sostituiti da un banale panorama stellare. Il sonoro eseguito dal chip dell'ST non crea quell'atmosfera che sarebbe necessaria.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L59900d	USCITO
ATARI ST	L59900d	USCITO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAGIC Pockets

La RENEGADE mette il mondo nelle tasche del Bitmap Kid

Forse non avrà l'impatto visivo del mitico *Gods*, ma speriamo che *Magic Pockets* mantenga le promesse fatte. Il gioco è ambientato nelle tasche (!) della nuova mascotte dei Bros, il Bitmap Kid. Grazie alle bizzarre ritorsioni della fisica moderna, le sue magiche tasche sono molto più grandi sia dentro che fuori. Abbastanza grandi da contenere quattro enormi e differenziati Mondi. Stupidamente, il Kid ha perso quattro dei suoi giocattoli preferiti (per la serie "li conosco come...") nelle sue tasche, uno in ogni Mondo. Così, il nostro eroe ha deciso di tuffarsi nelle proprie tasche per tentare di recuperarli. (Continuate a leggere, perché la storia diventa sempre più incredibile...).

Non sarebbe poi difficile, se il Bitmap Kid non avesse delle tasche mostruose, anzi, per essere più precisi, contenenti un'orda di mostri. I Mondi infatti sono popolati da un capriccioso serraglio di mostri, tutti quanti mal disposti nei confronti del Kid (beh, non sareste un po' scocciati di passare la vostra esistenza nelle tasche di qualcun'altro?).

Anche se il Kid è un po' distratto, non è sicuramente uno stupido. Sa bene che deve proteggersi dagli intenti omicidi della fauna locale. Grazie alle sue tasche, può produrre un tipo particolare di arma, basata su un fenomeno fisico proprio di ogni mondo, come delle palle di neve o dei vortici di vento. Anche se ci sono diversi generi di armi, il metodo con cui si preparano è lo stesso: il Kid immerge le mani nelle tasche, ci rovista dentro, e lancia il colpo. Più cerca nelle sue tasche, più il colpo è potente.

Se lanciate al massimo grado, le armi possono intrappolare i mostri. A questo punto il Kid può raggiungere il nemico intrappolato e trasformarlo in un bonus (che può essere un dolce o un power-up). Oppure può decidere di saltare sul suo stesso colpo e schizzare per tutto lo schermo, distruggendo tutto quello che incontra.

Tutti i livelli sono molto grandi, ed è facile perdersi, ma per fortuna, ogni volta che il Kid lancia un colpo, una piccola freccia esce dalle sue tasche e gli indica la posizione del giocattolo perso. Non è necessario ritrovare il giocattolo per completare il livello - se trovate l'uscita potete proseguire per il livello successivo - ma il gioco del Kid può aiutarlo a sconfiggere i suoi avversari, e frutta un sacco di punti!

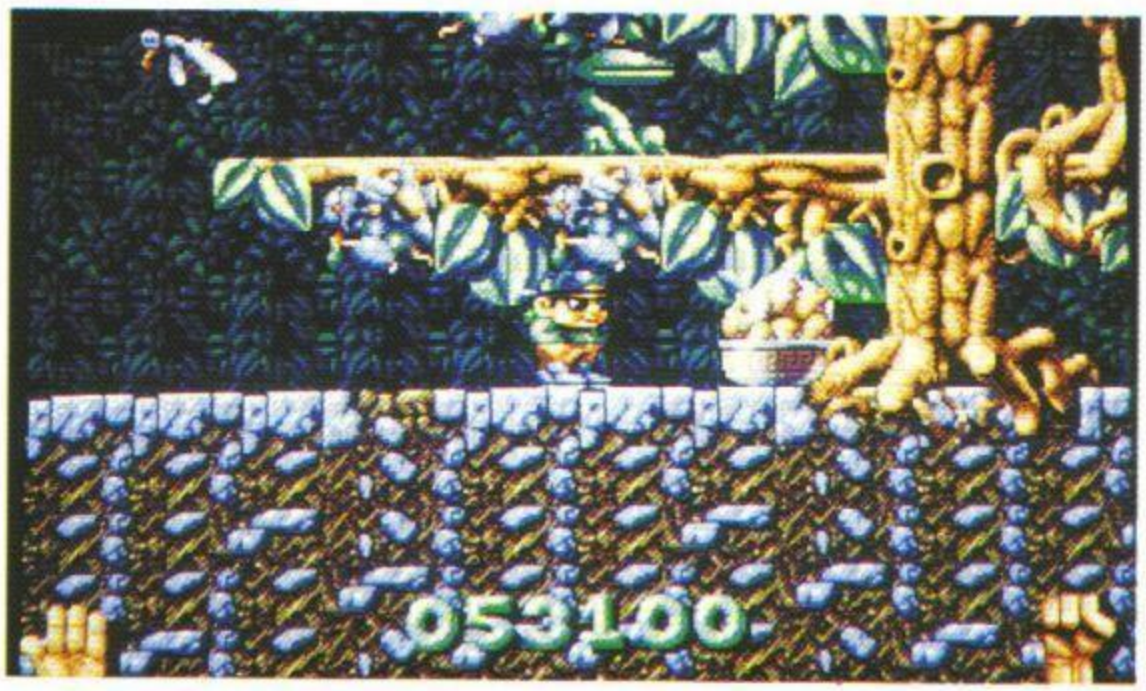
(Sopra) Cominciano i problemi per il Bitmap Kid - è già stato colpito da un nemico, e una miriade di altri cattivoni stanno per saltargli addosso. Non preoccupatevi di farlo sembrare un attaccabrighe, altrimenti che monello sarebbe?

Alla fine di ogni livello, il nostro Kid deve affrontare una super sfida finale. E, per una volta, non è il solito spara-per-cinque-minuti-senza-fermarti, ma è una prova che coinvolge il giocattolo appena trovato. Per esempio nel Cave World si tratta di correre in bici contro ondate di mostri, mentre nel Forest World il Kid deve disputare un incontro di box contro un Gorilla Gigante.

Inoltre ci sono moltissime stanze segrete da trovare, passaggi nascosti da esplorare, bonus speciali da raccogliere, magici Power Up da sperimentare, e altre sorprese da tenervi occupati fino all'arrivo di *The Chaos Engine*.

È ANCORA DIVINO?

Dalla semplice descrizione, *Magic Pockets* sembra possedere tutti i requisiti per essere il massimo dei giochi a piattaforme. Ma, come sa ogni cuoco che si rispetti, procurarsi gli ingredienti è solo metà del lavoro. *Magic Pockets* ha anche qualche problema che minano la giocabilità e il divertimento del giocatore. La grafica, per esempio. È sicuramente ben disegnata, ma i troppi dettagli, l'eccessiva ombreggiatura e gli effetti di illuminazione appesantiscono il risultato finale. Semplicemente non rispecchiano il clima allegro e brioso. Il personaggio principale, il Kid, poteva



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fin dall'inizio il gioco si rivela molto difficile - roba da strapparsi capelli. Anche se giocando un po' di partite riuscirete a fare qualche progresso, e la qualità bilancierà la difficoltà del gioco. Probabilmente non estrarrete il disco dal drive prima di raggiungere l'ultimo Mondo.

K VOTO
880

AMIGA

Dopo il superbo *Gods*, *Magic Pockets* non si rivela fantastico, ma giocabile. Il gioco nell'azione non si dimostra sorprendente. Lo scrolling è un po' saltellante, e l'azione a volte rallentata. Avrebbe potuto essere più divertente, ma offre comunque un'ottima sfida.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L59900	USCITO
ATARI ST	L59900	USCITO

PANDEMONIO TASCABILE

LE CAVERNE - **Il primo Mondo è costituito da cinque enormi livelli e vede il Kid alla ricerca della sua bicicletta. Il nostro eroe lancia dei temibili vortici per eliminare i mostri che gli sbarrano la strada**

LA GIUNLA - **Sei livelli di azione sub-tropicale fanno da sfondo alla ricerca del Kid dei suoi guantoni da box. Ci credereste che uti lizza delle nuvole di pioggia per eliminare gli avversari? Beh, io se non lo avessi letto su K, non ci crederei!**

IL LAGO - **Ahi! Pur di ritrovare la sua cuffia, il nostro Kid si immerge in sette umidi livelli. Per fortuna può contare su dei blocchi di ghiaccio per colpire gli avversari.**

LE MONTAGNE - **La sfida finale e, ovviamente, la più dura. Armato solo di palle di neve, deve affrontare otto livelli a strapiombo per ritrovare il suo hopper spaziale.**

balzare prima di poterli prendere (questo particolare è piuttosto noioso - i bonus rimbalzano TRE volte prima di fermarsi, e voi dovrete aspettarli come degli idioti!).

Il gioco, fin dall'inizio è difficile e francamente, un po' frustrante però, come in ogni buon gioco che si rispetti, perseverando si ottengono dei risultati positivi, e potrete scoprire delle idee originali e intelligenti bisogna dire però che *Magic Pockets* non raggiunge i livelli di *Mario Bros* o *Sonic the Hedgehog*.

(Sopra) Il nostro eroe affronta dei calabroni giganti nel livello della Giungla.
(Sotto) Il Kid lancia una serie di turbini - che assomigliano a dei grappoli d'uva - contro i suoi nemici mutanti. La freccia che compare in sovrimpressione indica la posizione del giocattolo o, se lo avete già raccolto, dell'uscita dal livello.

segnato in maniera molto migliore, cosa a cui i Bitmap ci hanno abituati.

Il codice è nato su un ST, e lo si nota per gli eccessivi saltellamenti, anche se l'azione è abbastanza veloce e coinvolgente. Bisogna ammettere che c'è qualche rallentamento quando lo schermo è affollato, ma è una cosa minima che non influisce sul divertimento finale.

Il controllo del Kid è un po' problematico. In un gioco a piattaforme il giocatore dovrebbe riuscire a controllare il personaggio intuitivamente, senza pensarci su troppo.

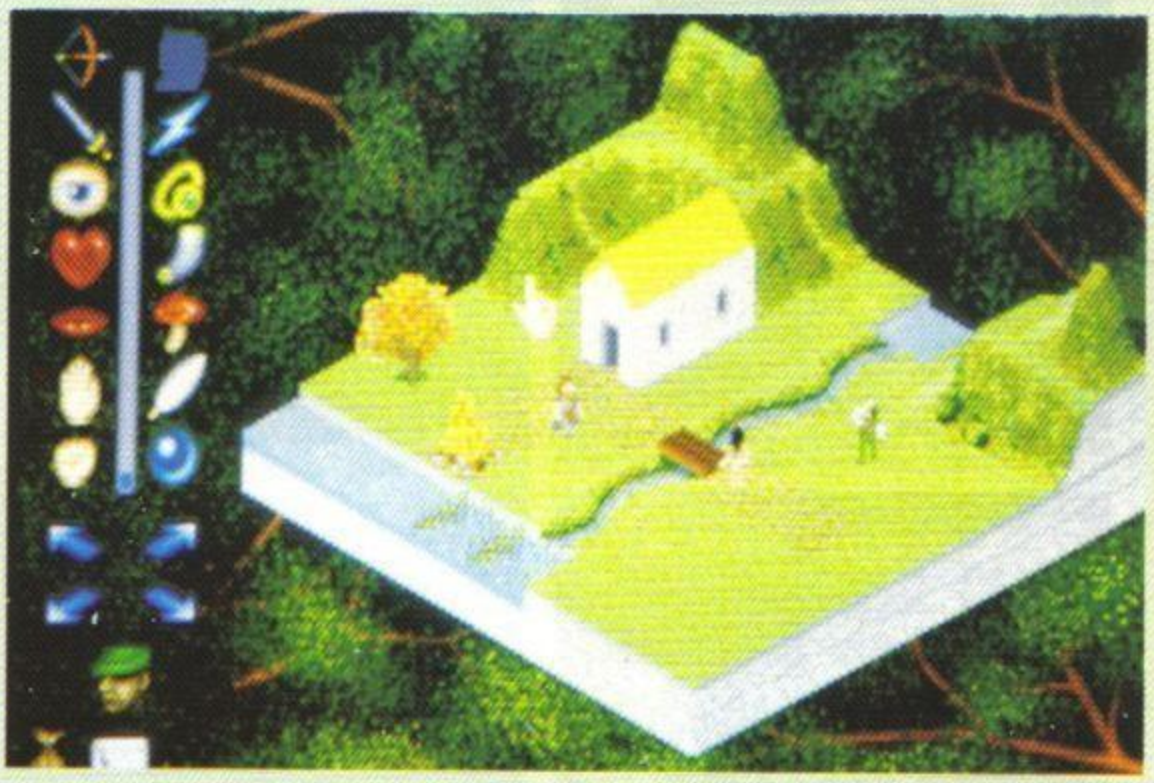
Questo non capita in *Magic Pockets*, almeno all'inizio, e spesso vi sembrerà che il sistema di controllo sia più contro di voi che a vostro favore. Dopo il giusto allenamento comunque, tutto diventa più istintivo. Il gioco è rallentato dal continuo fermarsi e ripartire: infatti appena si entra nel vivo dell'azione, dovrete fermarvi e aspettare per preparare i vostri colpi, oppure, dovrete aspettare che i bonus finiscano di rim-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBIN HOOD

La MILLENIUM si arruola nella banda degli allegri compagni di Sherwood in stile Populous



Wow! Centro! Questo è proprio un buon momento per far uscire un gioco su Robin Hood. Tra poco infatti, Kevin Costner sbancherà tutti i cinema di casa nostra col suo epico *Robin Hood: il re dei ladri*, e la Robinmania furoreggerà a più non posso. In America e in Inghilterra infatti, dove il film è già uscito, le code per vedere il film erano oceaniche. E non dimentichiamoci poi del tema principale del film, cantato da Bryan Adams che di sicuro salirà la vetta delle classifiche. Ora però, è bene sottolineare che il gioco della Millennium non è una licenza del film, e che perciò non ne troveremo né la trama, né le scene. Si tratta infatti della riproposta della leggenda classica del nostro eroe "che ruba ai ricchi per dare ai poveri".

La sequenza di apertura vede Robin di Locksley fermato nella foresta di Sherwood dal baffuto Sceriffo di Nottingham e dai suoi soldati normanni, privato del suo titolo e di tutti gli averi, compreso il castello e tutte le terre circostanti. Naturalmente Robin non è molto felice di questa situazione, specialmente quando il suo stesso popolo, istigato dal perfido sceriffo, comincerà a guardarlo con sospetto. E così Robin , solo contro tutti, dovrà rimboccarsi le maniche per rientrare in possesso di ciò che un tempo era suo, restituendo nel contempo la libertà alla sua patria oppressa.

A prima vista, e le foto lo confermano, *Robin Hood* pare un clone spiaccicato di *Populous*. Un'analisi più approfondita invece svela che le cose non stanno così, e che si tratta di un arcade davvero divertente e innovativo, con il giusto pizzico di strategia e di gioco di ruolo, anche se non vi possono essere dei dubbi sul fatto che *Populous* sia stato il riferimento determinante per tutto lo sviluppo della parte grafica.

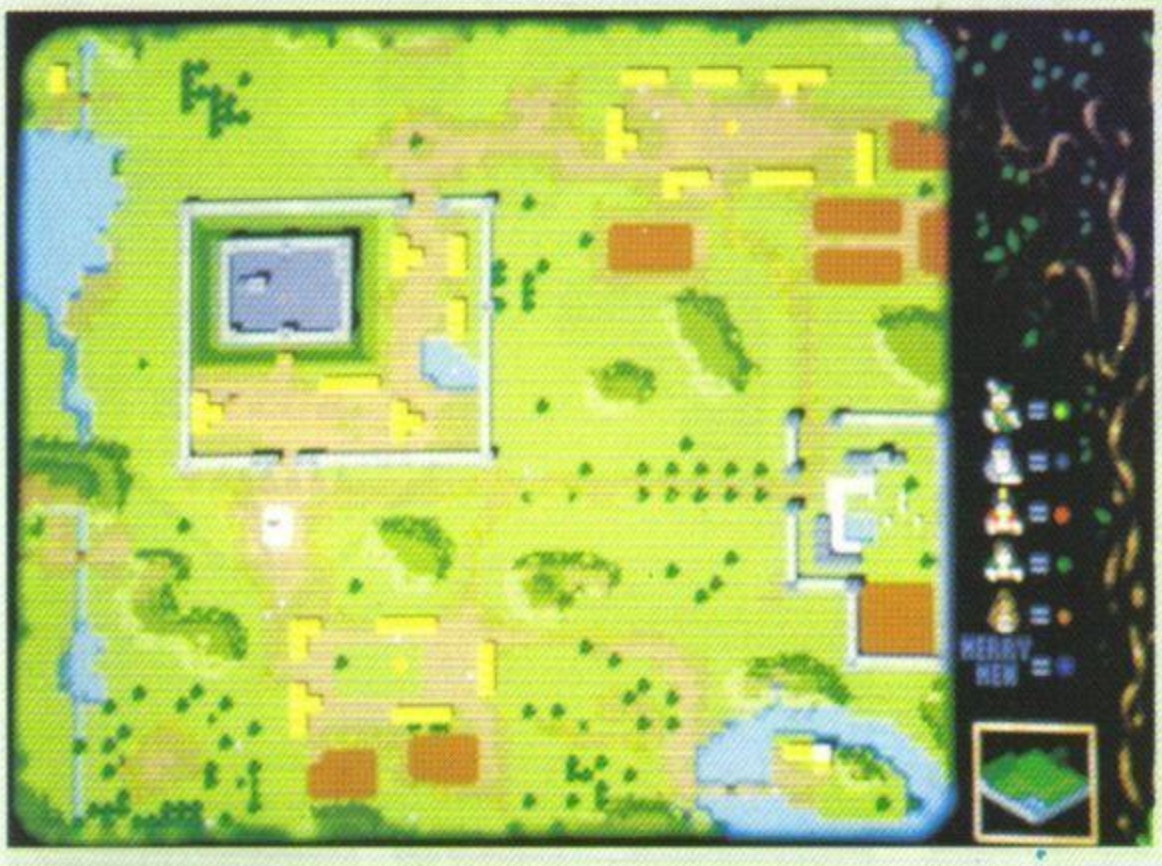
La foresta di Sherwood è un luogo molto vasto: comprende il castello dello sceriffo (una volta di Robin), la foresta, il monastero, un paio di villaggi e una decina tra case sparse e fattorie. Robin comincia la sua avventura dotato solo di arco e spada, e per vincere deve raggiungere due obbiettivi: il primo, più semplice, è di uccidere lo sceriffo, il secondo, molto più difficoltoso, consiste nel provare al popolo di Sherwood che egli è un eroe che ripara i torti subiti e non un ladro e un fuorilegge come lo sceriffo proclama a più non posso. Per ottenere ciò si debbono compiere le classiche imprese alla Robin Hood come rubare ai ricchi per dare ai poveri, uccidere le guardie normanne e salvare la gente dal capestro. Così facendo, incrementerete la vostra popolarità, il fattore più importante di tutto il gioco.

(In Alto) L'arco di Robin è davvero facile da usare - si deve solo cliccare sull'icona, per sparare nella direzione verso cui si sta guardando. Tuttavia si potranno colpire solamente obbiettivi direttamente in linea con Robin, per cui bisogna posizionare attentamente il personaggio, prima di sparare. E soprattutto quando si tira a un Normanno, perché se veniamo catturati, ci impiccheranno di sicuro.

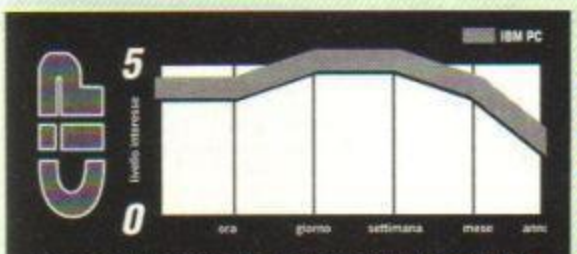
Durante il gioco le stagioni cambiano, il che significa che le cose si complicheranno nei periodi più rigidi. È particolarmente difficile vedere gli oggetti quando sono coperti di neve.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



(Sinistra) La sfera di cristallo avuta dal vecchio mago ci permette di avere una visione completa della zona. I vari puntini colorati indicano la posizione di tutti i personaggi nella foresta.



I comandi intuitivi e il desiderio di raddrizzare le ingiustizie di Sherwood, vi appassioneranno fin dal principio, e ci sarà sempre qualcosa di interessante da fare finché, alla fine, vincerete. A quel punto sarà difficile ricominciare.

K VOTO
820

IBM PC

La grafica VGA è davvero bella, con colori azzeccati e una animazione di classe. Il solo problema viene dallo scorrimento che a volte è troppo lento.

PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L49900d	USCITO
AMIGA	L49900d	IMMINENTE
ATARI ST	L49900d	IMMINENTE

(Sinistra) Quando non è impegnato in missione, Robin si può esercitare nel tiro con l'arco. Si tratta di una cosa necessaria, dal momento che ciò influirà positivamente sulla velocità con cui sarà capace di ricaricare l'arma durante un combattimento.

(Sotto a sinistra) L'interazione tra i personaggi e il dialogo si concretizza attraverso l'uso di scritte come nei fumetti. È importante stare ad ascoltare ciò che dice la gente, specialmente quando lo sceriffo fa leggere uno dei suoi pubblici proclami, che possono influenzare l'intero sviluppo del gioco.

Mentre con la maggioranza dei personaggi (come soldati, contadini e così via), non si può interagire più di tanto, ve ne sono alcuni con cui è fondamentale dialogare. Naturalmente Lady Marian è il personaggio al primo posto della graduatoria, dal momento che si tratta della futura fidanzata di Robin (e della figlia dello sceriffo). Con lei si dovrà intrecciare una dolce storia d'amore, cercando di farla innamorare di voi, eroe di mille avventure, dedicandole tempo a sufficienza per favi conoscere meglio. Vi è poi il trio degli allegri compagni - Little John, Will il Rosso e Frate Tac - che vanno arruolati nella vostra banda. E finché la vostra popolarità sarà alta abbastanza, potrete ordinargli di rubare e uccidere per voi, e se richiamati in maniera corretta, correranno in vostro soccorso nei momenti di pericolo. C'è anche un vecchio mago a cui potrete chiedere una magica sfera di cristallo (che vi permette di vedere Sherwood dall'alto), oltre che consigli.

Uno degli aspetti più importanti del gioco, specialmente se si vuole gironzolare dappertutto, è dato dalla necessità di procurarsi determinati oggetti. Partecipando alle missioni che vi saranno affidate, si verrà in possesso di alcuni oggetti, tra i quali un anello magico che vi permette di vedere ciò che i personaggi stanno pensando, e soprattutto un vestito da monaco, che vi permetterà di travestirvi sfuggendo alla caccia degli uomini dello sceriffo.

Robin Hood è uno di quei prodotti che stanno diventando sempre più rari, dotati di originalità nella trama e capaci di offrire un alto fattore di divertimento. I comandi sono istintivi grazie al controllo a icone, e dal momento che Sherwood è stata realizzata con una struttura sociale al suo interno, dà quasi l'impressione di stare a guardare un mondo che si muove ed evolve autonomamente attorno a noi. I contadini cacciano gli animali, raccolgono la legna per il fuoco, le donne lavano al fiume, e i monaci fanno la questua e celebrano i funerali per i morti. Sebbene l'interazione con questi personaggi sia minima, le loro personalità brillano vivide: i grassi mercanti sono dei codardi, supplicando di aver salva la vita mentre vengono derubati, mentre gli allegri compagni sono assolutamente eroici, e così via.

Inoltre il programma possiede a volte un sapore cinematografico molto bello: ad esempio quando venite scoperti durante una missione segreta nel castello dello sceriffo, e venite rincorsi dai Normanni per le vie della città. L'atmosfera creata dal programma è davvero di prima classe, rafforzata dall'eccellente grafica dei personaggi e da una bella vena umoristica presente nei dialoghi.

Una delle capacità che più mi ha affascinato risiede nella possibilità di giocare in qualsiasi maniera si preferisca. Se non volete riparare le ingiustizie, ma solo dedicarvi al banditismo più sfrenato, non vi è nulla che vi impedirà di prendere a frecciate i contadini, e passare a fil di spada donne e bambini indifesi. Solo non aspettatevi di essere amato dal popolo per questo.

Il gioco non'è però privo di difetti: il controllo dell'arco e delle frecce potrebbe essere migliore, e ci sono delle volte in cui è forte l'impressione, che con un po' di attenzione in più per quanto riguarda l'interazione coi personaggi, si sarebbe potuto creare un gioco davvero imbattibile. Il succo del discorso è che il potenziale c'è, solo che non è stato sfruttato al meglio.

Questi tuttavia, sono solo dei piccoli appunti mossi a un gioco davvero riuscito e davvero divertente da giocare. Compratelo, non ve ne pentirete.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FOOTBALL CHAMP

La Simulmondo gioca per lo scudetto in 3D

Se guardando le foto in questa pagina vi sembra di aver già visto qualcosa del genere, non temete, avete perfettamente ragione!

I Play 3D Soccer si meritò K-idea sul numero del dicembre scorso, e oggi rieccolo riveduto e corretto in una nuova veste. Adesso, a quasi un anno di distanza, ecco spuntare sugli scaffali dei negozi *Football Champ*, che, a giudicare dalle immagini, sembra identico al precedente. Dov'è dunque l'inghippo? o meglio, dove sta la novità?

Nel gioco originale, che aveva portato aria nuova nel campo delle simulazioni calcistiche grazie alla sua prospettiva rivoluzionaria, era data la possibilità di mettersi alla guida di una squadra internazionale per vincere la Coppa dei Campioni. Giocare era piacevole, anche uno contro l'altro, o addirittura nella stessa squadra, però c'era un qualcosa che lasciava l'amaro in bocca. In fondo se perdevi una partita, magari giocando in casa, era difficile recuperare, e anche se questo è lo spirito delle competizioni europee ti restava un pensiero fisso, e se potessi giocare più partite? Magari un mini campionato?

I ragazzi della Simulmondo, grazie anche ai suggerimenti avuti da chi ha acquistato *I Play 3D Soccer*, hanno pensato bene di ampliare il loro sistema di gioco adattandolo, non solo al campionato italiano, ma a quattro delle maggiori competizioni nazionali tra le più importanti in Europa: la Big League inglese, la Bundensliga tedesca e la Premiere Division francese.

Tutti i giocatori che hanno partecipato ai vari campionati nazionali della stagione 90/91 sono presenti. Così che calarsi nei panni di Gullit o di Matthaeus sarà un fattore rafforzato dal fatto che quando segnerete apparirà il nome del vostro giocatore preferito.

La sezione tattica prevede 22 posizioni possibili in campo. A seconda della zona di competenza che viene assegnata a ogni giocatore è possibile decidere che tipo di modulo o di partita si vuole giocare, a zona o a uomo, sulla difensiva o in attacco.

I giocatori possono essere in ognuna delle 21 posizioni disponibili, il portiere resterà sempre tra i pali. Se temete particolarmente la squadra avversaria è possibile mettere quanti difensori volete e affidarvi solo al contropiede. Questa sistemazione tattica può essere variata in ogni momento durante la partita, così se segnate un gol potete immediatamente chiudervi in difesa, Trapattoni docet.

Il gioco è sempre molto spettacolare e inoltre si può anche scegliere di allenare la squadra preferita senza giocare. I quattro campionati e i diversi valori delle squadre ne aumentano la longevità. Anche la cura di certi particolari risulta piacevole: nel campionato inglese, ad esempio, la vittoria vale tre punti come nella realtà.

È possibile assumere il ruolo di qualsiasi giocatore. Molti opteranno per il ruolo di centravanti ma, soprattutto quando si gioca in due nella stessa squadra, è necessario che qualcuno controlli il centrocampo o la difesa.

È anche possibile gestire una squadra nel ruolo di allenatore, cioè senza prende parte attiva alla partita. Scegliendo quest'opzione il joystick si trasforma in una sorta di "telecamera volante" tramite la quale si può seguire qualsiasi zona del campo e qualsiasi giocatore. Un ottimo metodo per capire se le nostre scelte tattiche danno i risultati sperati.

Ogni giocatore agisce secondo dei valori parametrati. Se un attaccante è molto forte nella realtà, sarà più facile per lui segnare un gol, a meno che anche il portiere non si riveli un campione. Alcuni giocatori sono più veloci di altri, oppure resistono meglio ai contrasti, o sono particolarmente forti nel gioco aereo. Tutto questo rende esaltante una vittoria conseguita contro una "grande" se noi stiamo giocando con una squadra molto debole.

Una volta in campo non ci sono differenze sostanziali rispetto a *I Play 3D Soccer* se si esclude l'eliminazione del "mirino" che determinava dove scoccare il tiro durante l'azione (nei calci piazzati è rimasto). Alla Simulmondo ci hanno detto che è stata una modifica voluta dagli utenti, ma io non posso non ammettere che mi dispiace un po', forse perché adesso è più difficile segnare. Ora il tiro segue la posizione del corpo del giocatore avvicinandosi di più alla realtà. Ma i tocchi di esterno dove li mettiamo?

Per concludere possiamo dire che *Football Champ* è davvero un buon gioco. Divertente da giocare e, soprattutto se si riescono a trovare tre o quattro amici, molto coinvolgente. Per ora ho l'Amiga in "officina", ma non appena sarà riparato io giocherò a *Football Champ* dalla mattina alla sera. È un'idea che vi consiglio di seguire.

Nel modo a due, il gioco, com'era logico aspettarsi, rallenta un po', ma l'opzione che definisce i dettagli grafici dà una mano nel rendere l'azione più frenetica.

Sicuramente l'interesse iniziale sarà altissimo, promettendovi campionati su campionati senza sosta. E, anche se col passare del tempo scenderà un po', le molte opzioni, le tantissime squadre e l'opportunità di giocare in quanti vi pare lo rende quasi infinito.

K VOTO **900**

AMIGA

Se già avete apprezzato *I Play 3D Soccer* impazzirete per *Football Champ*. Veloce e coinvolgente, è un "must" per gli appassionati di calcio.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L59000d	USCITO
C64	L29000c,d	USCITO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TURBO CHARGE

La SYSTEM 3 contro i narcotrafficanti

Quando un gioco riesce a portare qualcosa d'innovativo nel mondo dei videogiochi, oltre che diventare un classico crea una moda che induce le case di software alla realizzazione dei cosiddetti cloni.

Chase HQ aveva spopolato al bar, e, per qualche verso, anche nella versione per computer. Da qui la giustificata serie di giochi simili ma "diversi e unici" che l'hanno seguito, chi con onore e chi deludendo gli appassionati del genere.

Turbo Charge segue il filone di cui sopra, aggiungendo qualcosa di nuovo senza stravolgere i motivi di fondo. In breve il casus bellis che dà origine alle vostre fatiche di video dipendenti, prende spunto dal solito quanto disdicevole traffico di droga che imperversa nel distretto di cui voi fate parte. Da bravo poliziotto, senza macchia e con un po' di paura, vi ritrovate a dover fermare i delinquenti prima che attraversino il confine.

Turbo Charge versione C64: lo scrolling è veloce e fluido ma il gioco manca di originalità.

A disposizione, oltre alle vostre infinite capacità, avete una macchina sportiva e tutto l'armamentario che potrà esservi utile per fermare le macchine che trasportano la "roba".

Ciò che stupisce in *Turbo Charge* non è, come avrete già capito, l'originalità della trama di fondo o il sistema di gioco, bensì la velocità e la fluidità che sono la caratteristica principale del gioco.

Le vetture sono veloci, e nei cinque livelli disponibili le strade sfrecciano via a velocità non indifferenti. Se aggiungiamo che oltre alla guida il gioco unisce una buona dose di sparatutto, allora possiamo dire che gli ingredienti per un cocktail esplosivo sono tutti azzeccati, ma il risultato finale sarà di vostro gradimento? Chi vivrà ecc...

ß e t a T e s t

- Alta velocità e controllo della vettura ben realizzato
- Musiche d'atmosfera

- Poca originalità nella struttura del gioco

PIANO DELLE USCITE

Amiga, Atari St, PC	IMMINENTE
Commodore 64	IMMINENTE

CONSOLE

SEGA MEGA DRIVE L. 290.000
SEGA GAME GEAR L. 280.000
NINTENDO GAME BOY L. 168.000
NINTENDO SUPER FAMICOM L. 545.000

AMIGA

ESPANSIONE 512Kb INTERNA - L.70.000
HOME VIDEO KIT - L. 999.000
CDTV IL MULTIMEDIALE - L. 1.200.000

DISK BULK 3.5" L. 750
(ORDINE MINIMO 100)

Stampanti CITIZEN

120D+	80 Col. 9 aghi	L.350.000
124D	80 Col. 24 aghi	L.550.000
Swift 9	80 Col. 9 aghi opz.Colore	L.500.000
Swift 24	80 Col. 24 aghi opz.Colore	L.750.000

MATRIX

Via Massena 38b,TORINO - TELAFAX N.011/5613232
Via Monginevro 1,TORINO - TEL. 011/3852012 FAX. 011/3856839

*** HARD DISK ***

CON HARD DISK QUANTUM 52 Mb
OKTAGON PER AMIGA 500 - L. 1.100.000
ALF 2 PER AMIGA 2000 L. 830.000
ALF 3 PER A 2000/3000 L. 940.000

A 590 ORIGINALE ESP. A 2 Mb - L.640.000
H.D. 20 Mb WEST.DIGIT. E CONTROLLER XT BUS - L.350.000
H.D. 40 Mb SEAGATE AT BUS - L. 400.000

!!! CORSI !!! CORSI !!! CORSI !!!
INTRODUZIONE ALL'MS-DOS - 6 ORE
INTRODUZIONE ALL'AMIGA-DOS - 6 ORE
LAVORARE CON WINWORD - 12 ORE
LAVORARE CON WORDSTAR - 12 ORE

TELEFONATECI PER RICHIEDERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO BOLLETTINO INFOMATRIX

VENDITA PER CORRISPONDENZA:Tel.011/5613232

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Avete voglia di essere informati su tutto, ma proprio su tutto ogni mese?
Allora ragazzi, abbonatevi a **Tam Tam**!
L'abbonamento per 1 anno costa L.40.000 (invece di L.48.000), cioé riceverete 2 numeri gratis... Risparmiando ben L. 8.000!
Se poi volete regalare l'abbonamento anche a qualche amico o amica basta compilare il coupon qui sotto... E il gioco è fatto!

TAM TAM ABBONAMENTO... PASSA PAROLA

VOGLIO ABBONARMI A TAM TAM PER 1 ANNO:
NOME.....
COGNOME.....
INDIRIZZO.....
ETA'.....

DESIDERO ABBONARE A TAM TAM PER 1 ANNO:
NOME.....
COGNOME.....
INDIRIZZO.....
ETA'.....

L'ABBONAMENTO E' STATO REGALATO DA:
NOME.....
COGNOME.....
INDIRIZZO.....
ETA'.....

Versamento di L. 40.000 su C/C postale N°50142207 oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glénat Italia - Via Ariberto 24-20123 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

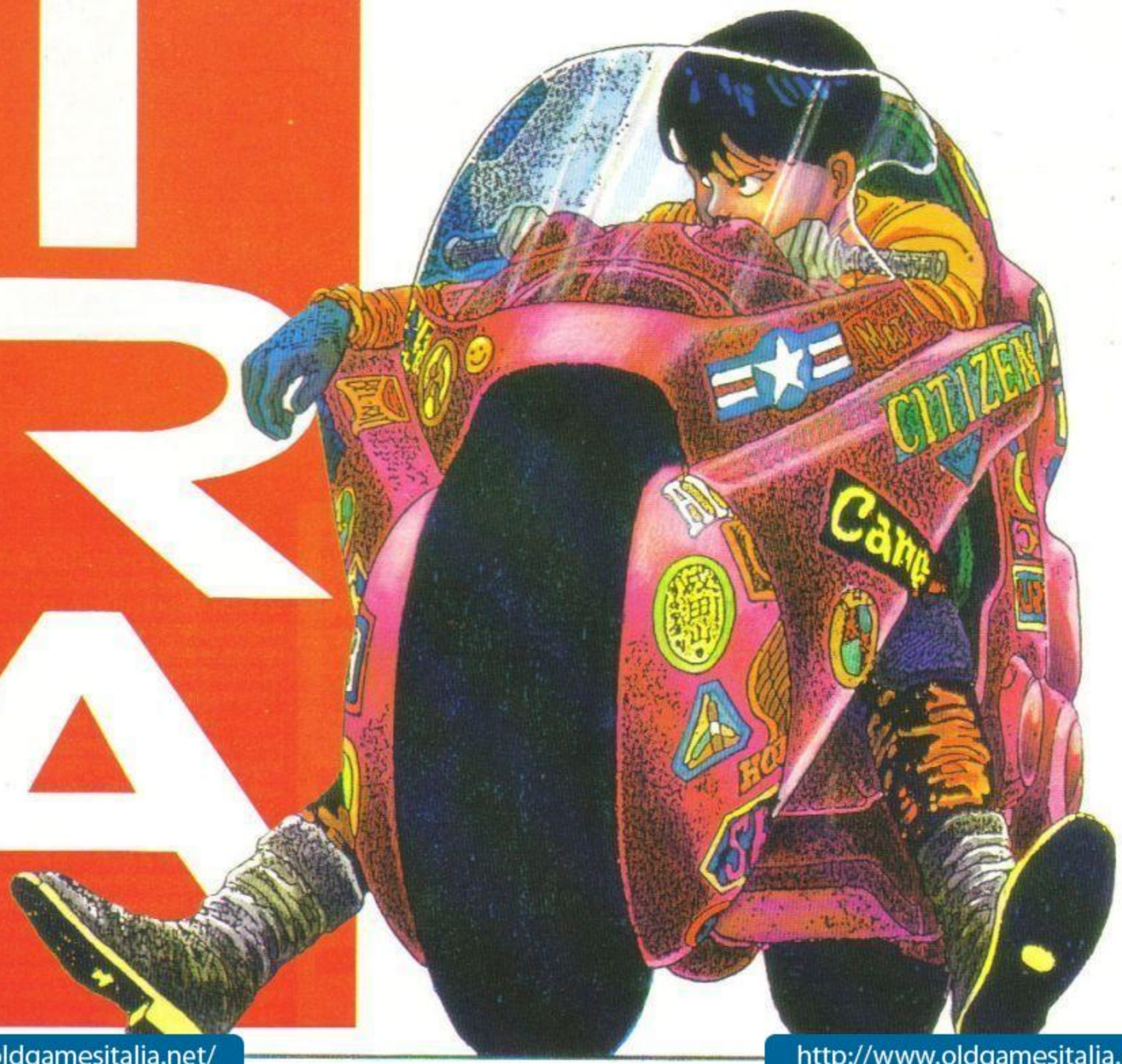
http://www.oldgamesitalia.net/

AKIRA

FINALMENTE IN EUROPA IL FAMOSO FUMETTO!

IN EDICOLA A L.4.500

Glénat ITALIA



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WING COMMANDER II

• REVENGE OF THE KILRATHI •

L'ORIGIN vola là dove nessuno ha mai osato

o be continued. Chiunque ha finito il primo *Wing Commander* avrebbe gradito che queste parole fossero scritte in fondo allo schermo. Tranquilli! La guerra interstellare tra la razza umana e i feroci felini che si fanno chiamare Kilrathi continua. L'incontenibile desiderio dei "ciuffi di pelo" di espandere il proprio Impero a tutta la galassia, costringe ancora i giovani e coraggiosi piloti della Confederazione a combattere per frenare la loro avanzata, e in particolare per tenere lontano i loro artigli dalla terra.

Sfortunatamente la guerra non va troppo bene, il colpo più duro ricevuto dalle forze terrestri è stato la distruzione della nave ammiraglia Tiger's Claw ad opera di alcuni caccia Kilrathi. C'è di peggio, poiché nessuno oltre a voi, pilota di caccia, ha visto le navi Kilrathi prima che attaccassero, e siete quindi stato ritenuto responsabile per "l'incidente" Tiger's Claw.- nessuno è disposto a stare ad ascoltare le vostre assurde storie sul navi invisibili. Tuttavia, per mancanza di prove, la vostra punizione è stata leggera: degradazione e passaggio ai servizi di sicurezza, lontano dal fronte della guerra. L'importante comunque è essere ancora in servizio attivo, e con i Kilrathi che ogni giorno si fanno più vicini, l'azione è come se fosse dietro l'angolo...

Wing Commander2 è il seguito, come nella più logica tradizione cinematografica, del primo acclamatissimo episodio di Chris Roberts, e la storia continua esattamente dove era finita nel secondo disco delle *Secret Missions*. Ma anche se la storia è completamente nuova, il gioco rimane tendenzialmente identico al precedente, fatta eccezione per qualche cambiamento. Anche la struttura generale del gioco rimane la stessa. Ci sono una trentina di missioni da compiere e ogni tanto, tra una missione e l'altra, delle sequenze animate tengono viva la storia in maniera cinematografica.

I vostri successi, o insuccessi, durante le missioni possono alterare il corso degli eventi, anche se la trama principale rimane la stessa. Insomma, è solo questione di terminare tutte le missioni per giungere al lieto fine predeterminato. Bisogna dire però, che delle povere prestazioni non vi permetteranno di essere assegnati a caccia più potenti rendendo la vostra sopravvivenza sempre più precaria.

La storia di *Wing Commander 2* è addirittura più coinvolgente che non quella del precedente episodio. Anche se lo scopo di base è lo stesso: distruggere le "facce di gatto" a bordo del proprio caccia. I Kilrathi questa volta hanno spinto i loro interessi alla conquista della Terra stessa. E nella più semplice tradizione dei film d'azione, all'interno della trama sussiste un problema umanitario che fa da filo conduttore al racconto, il tentativo di riabilitare il vostro nome dall'infamante accusa di tradimento e vedervela con gli ufficiali che vogliono impedirvi di tornare in servizio. La storia garantisce anche altri sviluppi. Poiché siete stato degradato è vostro compito ritornare a ottenere il grado che vi compete se volete mettere le mani sugli apparecchi più efficienti e pericolosi in servizio nell'aviazione della Confederazione. Il caccia con cui inizierete le vostre missioni, il Ferret, è armato solo con piccoli laser, mentre navi come il Broadsword e il Sabre possiedono torrette di multi-utilizzo in grado usare laser, missili, siluri e armamenti protettivi.

Le missioni in genere variano di molto tra loro, e cambiano in accordo con lo sviluppo della trama. Inizialmente, quando le acque sono ancora abbastanza calme, il vostro compito sarà semplicemente quello di pattugliare lo spazio con il rischio minimo di sporadici incontri con i caccia Kilrathi. Non appena la guerra comincia a farsi più aspra, le missioni varieranno nel fare da scorta a preziosi velivoli di rifornimento, proteggere i vostri incrociatori stellari e attaccare le navi da battaglia degli invasori. Una delle maggiori differenze rispet-

(Sopra) Un caccia Kilrathi vola di fronte al vostro abitacolo ad alta velocità durante una missione. Il quadrato rosso indica che la nave nemica è stata inquadrata dalle vostre armi, anche se non è stata ancora "agganciata".

(Sinistra) Ecco Shadow, la vostra compagna di volo, sta dando la caccia al vostro stesso bersaglio. Potete comunicare tramite radio con i velivoli amici chiedendo di attaccare il vostro stesso bersaglio se siete in difficoltà.

Visivamente fantastico, sonoro da capogiro, presentazione cinematografica di immediato coinvolgimento - e che dovrebbe tenervi appiccicati al video per tutto lo svolgimento della trama. Una volta vista la fine però, sono pochi gli incentivi che vi faranno continuare a giocare.

K VOTO
810

IBM PC

Il 3D è veloce - sempre che la vostra macchina vi permetta di vederlo girare. Chi possiede una scheda musicale si renderà conto di quali siano le sue possibilità. Belle le schermate d'introduzione, ma una volta viste dovrete darvi da fare con il tasto "E-SCape" per non morire di noia.

PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L79900d	IMMINENTE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(Sopra) Combattimento nello spazio profondo. In questo momento vi siete appena sbarazzati di un caccia nemico.
(destra) Shadow fa fuori un Kilrathi, evitandovi lo sforzo di farlo da voi.
(A destra in fondo) Una delle riunioni che illustrano la missione. La presentazione è in stile cinematografico come nel resto del gioco.

PARATA DI STELLE (E NON SONO TUTTE!)

VOI
Eroico, affascinante, eccellente pilota, accusato ingiustamente di aver causato la distruzione della Tiger's Claw. Temuto e rispettato persino dai piloti Kilrathi. Non disdegnate la compagnia del gentil sesso.

LIZ 'SHADOW' NORWOOD
La vostra compagna di volo. Buon pilota, ma a volte non molto decisa.

L'IMPERATORE
Il supremo comandante delle forze Kilrathi. Il suo solo scopo è conquistare la terra.

PRINCIPE THRAKHATH
Nipote dell'Imperatore. Conosciuto anche come "Slavelord of Terra". Responsabile dell'intero piano di assalto Kilrathi.

ANGEL
Graziosa ragazza francese - è stata la vostra prima compagna di volo. Ora presenta le missioni da portare a termine a bordo dell'incrociatore Concordia.

AMMIRAGLIO TOLWYN
Comandante in capo della flotta spaziale sulla terra. Vi odia in maniera informale poiché vi ritiene responsabile "dell'incidente" Tiger's Claw. Farà di tutto per togliervi l'uniforme.

DOOMSDAY
Pilota della Confederazione con un'immagine decisamente pessimistica della vita. Riesce ad abbattere il morale di tutti gli altri parlando continuamente della morte.

JAZZ
Pilota eccellente, arrogante, sbruffone. Non vi sopporta, poiché siete il solo che vola meglio di lui.

to al programma originale è dovuta al fatto che la base di partenza delle varie missioni non sarà una sola. In *WC2* verrete trasferiti su diverse navi della confederazione e su basi all'interno della galassia. La Concordia è la nuova nave ammiraglia, ma alcune missioni hanno come punto di partenza la gigantesca stazione spaziale Caernarvon.

Il combattimento in sé è abbastanza semplice e decisamente simile alla prima puntata della serie, anche se alcune cose sono state migliorate - il sistema di ricerca del bersaglio automatico, ad esempio, adesso è molto più efficace, con una serie di colori e di indicatori che rendono immediato il riconoscimento delle varie situazioni. Al contrario di *Wing Commander*, quando un bersaglio esce dalla visuale, il nuovo ITTS (Improved Target Tracking System) lo terrà "agganciato" anche a grandi distanze, visualizzandolo sul radar, rendendo più facile un eventuale inseguimento.

Quando un bersaglio è in vista, comunque, è più una questione di pressione della barra spaziatrice piuttosto che di applicazione di specifiche tattiche e strategie. Il tutto assomiglia più a uno sparatutto in 3 dimensioni piuttosto che un simulatore di volo, e l'azione diventa ancor più facile quando si vola con Shadow al fianco, la vostra "compagna di ala" controllata dal computer, perché è talmente in gamba che nove volte su dieci riesce a spazzare via i nemici prima che voi possiate sparare un solo colpo.

Non ci sono dubbi che a livello tecnico *Wing Commander 2* sia un prodotto eccezionale. È incantevole da guardare e, avendone la possibilità, da ascoltare, e la storia che collega il tutto funziona bene, inducendo il giocatore a portare a termine le missioni per il gusto di sapere cosa accadrà in seguito. Tuttavia, essedo di chiara ispirazione cinematografica, soffre del difetto del media che vuole simulare - una volta che l'hai visto, l'hai visto, e difficilmente si torna a rivederlo. Le cose sarebbero state diverse se l'azione nello spazio avrebbe condizionato maggiormente la trama, cosa che dovrebbe accadere in un vero "film interattivo", ma invece il combattimento apporta solo piccoli cambiamenti all'interno della storia, con qualche commento su quanti nemici avete abbattuto durante la missione. Così il vostro compito è quello di fare il bravo ragazzo e sopravvivere sino alla fine, momento nel quale si suppone i Kilrathi saranno stati rispediti a casa.

Un elemento che avrebbe giovato al gioco poteva essere quello secondo il quale il vostro comportamento in battaglia avrebbe cambiato l'andamento della guerra per il meglio o per il peggio, in maniera ben più considerevole che non in base a delle semplici schermate animate. Un potenziale che, in questo caso non è stato sfruttato al meglio.

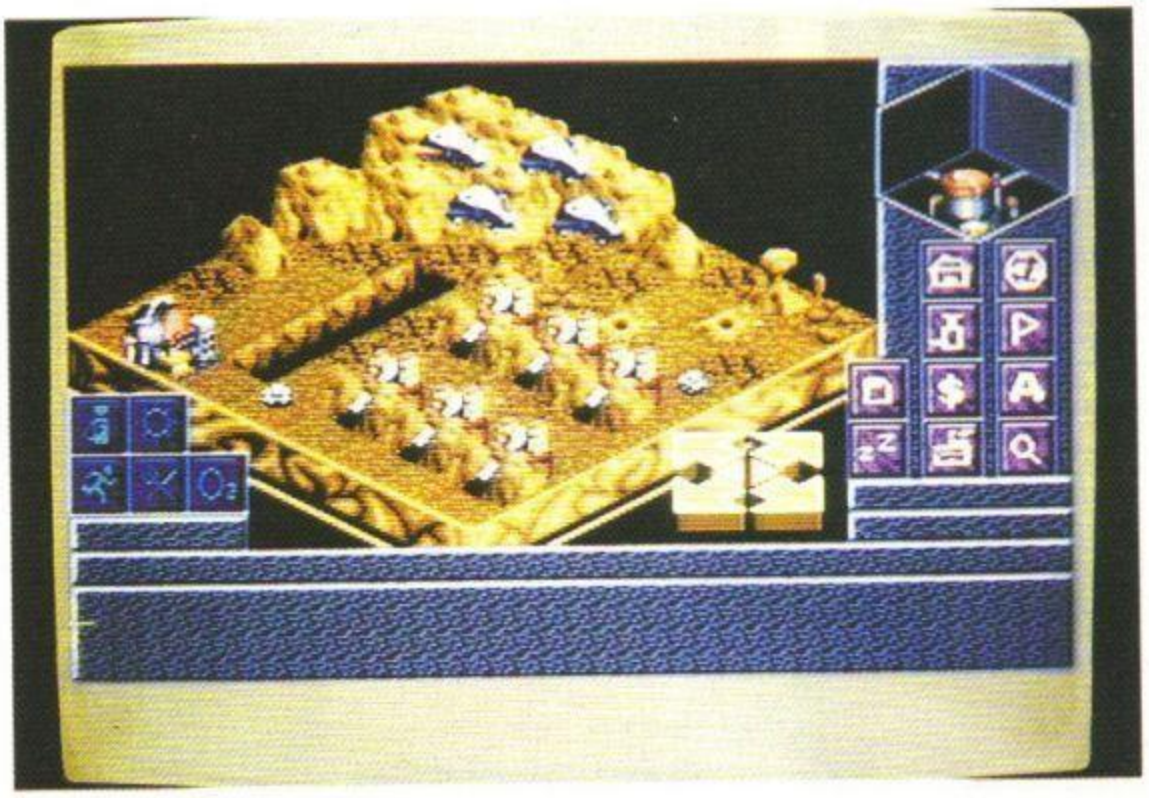
Al di là di questi particolari, *Wing Commander 2* rimane pur sempre un esperienza affascinante, e senza dubbio chi a portato a casa la pelle alla fine dei precedenti episodi, non vorrà perdersi qualche scontro extra con le facce di pelo - effettivamente il titolo può essere considerato un grande data disk con alcune modifiche. Coloro che vogliono un esperienza più coinvolgente e innovativa, farebbero bene a lasciare che i Kilrathi si impadroniscano pure dell'universo aspettando l'uscita di *Strike Commander*.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UTOPIA

La GREMLIN riuscirà a realizzare il sogno di Thomas More?



Immaginate per un attimo di camminare sulle spiagge di una sperduta isola dei Caraibi, sotto un cielo incredibilmente blu, rinfrescati da un mare incontaminato, lasciando una solitaria scia di impronte su una distesa di sabbia dorata. Oppure di fare quattro passi tra le rigogliose spighe di un campo di grano. O ancora bagnarsi nelle limpide acque di un lago alpino. Naturalmente ognuno ha nel cuore una propria utopia sull'immaginario quanto perfetto posto dove trascorrere la vita. Graham Ing e Robert Crack, i due creatori di *BSS Jane Seymour*, hanno voluto ambientare il loro Eden informatico nello spazio, credendo che una colonia extraterrestre sia l'unica strada per arrivare alla perfezione. Almeno sarà il vostro obiettivo in questo ibrido targato Gremlin.

Utopia è un programma che presenta aspetti già visti in altri giochi: prendete la pianificazione urbanistica e l'amministrazione burocratica di *Sim City*, metteteli in un mondo 3D-isometrico alla *Populous* e condite con la minaccia di invasione aliene per aumentare un po' la tensione. Questa sembra a prima vista la ricetta di *Utopia*. Il risultato sarà dolce o amaro?

Non è certo difficile capire gli obiettivi del gioco e imparare a utilizzare il sistema di controllo. Il vostro compito, come comandante della colonia, è di creare una società (per ora) utopistica in un pianeta disperso da qualche parte nel profondo universo. Investite tutto il vostro capitale in ospedali, centri di produzione di viveri e festival sportivi e il vostro popolo spaziale sarà contento e felice, ma senza un adeguato ombrello difensivo gli alieni (controllati dal malefico computer) vi spazzeranno via prima che riusciate a costruire un solo lanciamissili.

Controllare lo sviluppo sociale, economico e militare della colonia è un problema di equilibri su vasta scala. Non esiste un obiettivo preciso per finire *Utopia*, anche se teoricamente dovreste raggiungere un grado di "Qualità di Vita" superiore all'80%. Inizierete la vostra avventura a un livello decisamente più basso, con solo pochi edifici già costruiti. Ottenere tutto il resto, è compito vostro! Impiegherete molto del vostro prezioso tempo sorvolando la superficie isometrica del pianeta. Potrete impartire i vostri ordini di tipo amministrativo, cercare le risorse minerarie, vedere l'intera superficie, costruire un tipo particolare di edificio o ingrandire le vostre ricchezze, grazie a un pannello a icone posto a destra della rappresentazione 3D. *Utopia* è pieno di particolari - a prima vista insignificanti - che vi aiuteranno a prendere le vostre decisioni: per esempio, saprete quali edifici sono ancora in fase di costruzione perché saranno circondati da piccole impalcature. Sicuramente un tocco di classe!

Ogni costruzione ha una funzione cruciale per la colonia. Costruire un ospedale, per esempio, significa aumentare il tasso di nascite e il livello di salute della colonia, ma se non aumentate il budget riservato all'area ospedaliera, vi ritroverete con una massa di infermieri inferociti che scioperano per ottenere un salario adeguato (un problema che attanaglia anche società molto meno utopistiche).

A proposito di orde inferocite, vi conviene tenere bene in considerazione la minaccia di invasioni aliene. L'attacco può essere sferrato in ogni momento, ma

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(A destra) Grazie a questa schermata il giocatore può scegliere tra una vasta gamma di edifici, quello che vuole costruire sulla superficie marrone e viola del suo bel pianetino.

(A destra in basso) Uno degli schermo dell'intro, che mostra il vostro imponente HQ.

potrete prepararvi costruendo una rete efficace di difesa e una task force spaziale. Lo stesso Graham Ing, il programmatore, vi consiglia di costruire una piccola colonia, aspettare l'attacco degli alieni per poter scoprire i loro punti deboli e poi procedere con la costruzione della "vera" colonia e di un'armata adeguata. Se le cose si mettono male, inizieranno ad accendersi le spie che indicano la mancanza di aria, di viveri, ed energia. Se ignorate queste segnalazioni, prima o poi dovrete affrontare terroristi o addirittura tentativi di assassinio. Un gruppo di esperti vi dirà quando la situazione sta diventando insopportabile.

Quando vi stancherete del panorama di montagne marroni e di pianure viola del primo pianeta, potrete scegliere tra altri nove scenari - vedendo gli altri pianeti viene spontaneo chiedersi se i programmatori erano daltonici! Ogni pianeta presenta un diverso panorama e una razza particolare di invasori alieni. Alcuni di questi extraterrestri hanno la cattiva abitudine di passeggiare per le strade della vostra colonia con "walker" in stile Guerre Stellari, che, oltre a non avere la targa e le luci di posizione, sanno dire solo "Ammazza! Uccidi! Sterminа!".

Costruirete una società utopistica sogno di intere generazioni o diventerete un dittatore senza pietà incubo dei vostri cittadini? C'è solo una maniera per scoprirlo...

(A sinistra) Queste sono le facce (si fa per dire...) degli alieni, e scoprirete ben presto quanto sono cattivi, oltre che brutti!

(In basso) Ed ecco uno stadio sportivo in fase di completamento. È molto bello far felici i vostri concittadini con centri di divertimento come questo, ma se non costruirete una rete difensiva, non avranno tempo per divertirsi...

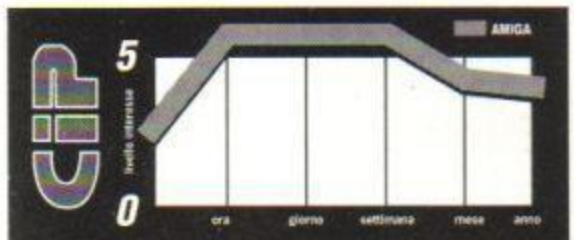
IL "PRINCIPE" AL SILICIO

Cosi volete diventare un capo e - cosa più difficile - rimanere tale? Beh, in via del tutto eccezionale, eccovi fuori programma qualche consiglio per realizzare i vostri sogni di dominio.

Prima di tutto cercate un giacimento abbastanza esteso e costruite un paio di miniere. Quindi iniziate a costruire un ospedale, un laboratorio militare, e qualche nave spaziale e carro difensivo. Il secondo passo è di aumentare al massimo le tasse, sbarazzatevi dei beni inutili, come le gemme, e investite nello sviluppo militare, nella ricerca e nella sicurezza. Se volete sapere la nostra opinione, spendere soldi per spiare il nemico è come buttare i soldi dalla finestra. Tutto quello che dovete sapere è che, prima o poi, arriveranno orde aliene assetate di sangue terrestre.

Come in *Powermonger*, i vostri coloni inventeranno ogni tanto qualcosa di utile, come un incrociatore spaziale a fusione o un trasporta-carri. Aumentate il più possibile il tasso di nascite, e siate certi che ci siano abbastanza abitazioni e magazzini di viveri. Le fabbriche di apparecchi spaziali e i carri necessitano di un sacco di operai. Niente deve distogliervi dalla mente l'obiettivo finale: la distruzione degli alieni!

Quando i coloni, avranno realizzato che non siete proprio uno stinco di santo, vi converrà costruire un HQ della Sicurezza e aumentare il suo organico con un bel po' di reclute. Non vorrete mica essere eliminati prima dello spettacolo finale, no? Costruite anche una sottile linea difensiva di lanciarazzi e torrette laser intorno ai confini della colonia. Inoltre non dimenticatevi che avrete bisogno di un ombrello radar adeguato per scoprire in tempo un eventuale attacco alieno, e che un HQ secondario può rivelarsi molto utile. In bocca al lupo, Comandante!



Potrà sembrarvi un po' sconvolgente all'inizio. Avrete bisogno di circa 20 minuti per impadronirvi del sistema di controllo, e impiegherete un paio di ore a fare qualche sperimento con gli edifici disponibili. Quindi inizierà il divertimento vero e proprio. Sono già in progetto dei data disk aggiuntivi.

X VOTO
920

AMIGA

In origine avrebbe dovuto essere un gioco in 2D proprio come *SimCity*. Per fortuna, Berni della Gremlin aveva altre idee per la testa, e ha creato un gioco in 3D colorato da ben 32 tonalità diverse. Costruire una armata di carri "Joe 90" o una squadriglia di caccia è molto divertente e da soddisfazione!

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49900d	USCITO
ATARI ST	L49900d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492

UFFICI tel.02/3270226

FAX 24h tel.02/33000035

UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

OFFERTE SPECIALI "NEWEL"

CDTV

"LA NOVITA' DELL'ANNO CDTV" SOLO COMPACT DISK?
MOLTO DI PIU'!
ATTENZIONE!!! SONO DISPONIBILI IN QUANTITA' LIMITATA
SUPEROFFERTA

SUPER OFFERTA

CDTV il SOFTWARE

Time Table of Science & Innovation	C	Wrath of the Demon	EG	Mud Puddle	D
Time Table of Business Politcs	C	Case of the Cautious Condor	EG	LTV English	D
Dr. Wellman	C	Battlestorm	G	Advance Military System Series	A
The New Basics Electric Cook Book	C	Animated Colouring Book	A	Many Roads to Murder	G
World Vista Atlas	C	Sim City	G	Snoopy	G
All Dogs Go To Heaven, Electric Crayon	G	A Bun for Barney	D	Spirit of Excalibur	G
Classic Board Games	G	Defender of the Crown	G	Horse Racing	G
American Heritage Dictionary	C	Indoor Plants	A	Garden Plants	A
Complete Works of Shakespeare	C	Lemmings	G	Trees and Shrubs	A
Illustrated Holy Bible	C	Xenon II: Megablast	EG	Fruits, Vegetables and Herbs	A
Music Maker	C	Indoor Sports	EG	Hutchinsons Encyclopeadia	R
Barney Bear Goes to School	D	Mind Run	D	Ninja Highschool Comix	G
Fun School 3 (for under 5's)	D	Thomas's Snowsuit	D	Dinosaurs for Hire	G
My Paint	D	Scary Poems for Rotten Kids	D	Basketball	G
Women in Motion	A	Paper Bag Princess	D	Battlechess	G
Psycho Killer	EG	The Tales of Peter Rabbit	D	E TANTISSIMI ALTRI	

(C) cultura generale; (M) musica; (D) didattico educativo; (A) arte & grafica; (G) gioco

SUPER AMIGA 500

garanzia Commodore Italia.

confezione speciale con software + joystick omaggio L.680.000

SUPER AMIGA 2000

garanzia Commodore Italia.

confezione speciale con software + joystick omaggio L.1.390.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!

NOVITA'

THE CLONEMACHINE L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTA-MENTE PERSONALE!!!)
È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

ACTION REPLAY 2

(disponibile anche per AMIGA 2000)

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.), permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!! **il tutto ad un prezzo eccezionale! versione originale con manuale in italiano** **L. 169.000**

COLORBUSTER PAL

Finalmente disponibile l'attesissima scheda da 16.800.000 colori, risoluzione in PAL 756 x 580, si collega alla porta porta monitor di qualsiasi Amiga. Comprende 1,5 MB di Ram, processore video custom VLSI a 28 MHZ per il controllo in tempo reale dei 24 bit-plane.È compreso un eccezionale programma grafico a 16 milioni di colori in tempo reale. Colorbuster è compatibile con qualsiasi genlock esterno. Questo prodotto è attualmente il migliore del suo genere disponibile sul mercato, indispensabile per il professionista.

L.1.490.000

AMIGA PENNA OTTICA OFFERTA DEL MESE

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.

L. 29.000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64

L. 29.000

SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quick-copy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.

L. 89.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interruttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.

L. 29.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036
APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

NOVITA' ASSOLUTA

PEN-BRUSH AMIGA

Rivoluzionario meglio di una penna ottica, di un mouse eccezionale per disegnare, livello professionale molto precisa si usa direttamente sul tavolo. FANTASTICO!!!
L. 198.000

NUOVI PRODOTTI

TRACKBALLSENZA FILO L. 149.000
MOUSE SENZA FILO L. 139.000

DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0 IN OFFERTA L. 99.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottima software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIO-MASTER III ecc.

SOUNDMASTER AMIGA L. 249.000

Eccezionale campionatore stereo HI-FI per un utilizzo anche professionale. È l'ultima innovazione tecnologica nell'ambito dei digitalizzatori audio. Incorpora ingressi audio line e microfonici per campionature. Fino a 100Khz mono e 56Khz per canale in stereo.

SUPER STEREO L. 179.000

Ottimo campionatore stereofonico per Amiga permette digitalizzazioni da 56Khz in mono e da 38Khz in stereo, eccezionale rapporto qualità prezzo. Comprende ingressi audio line e microfonici.

GARANZIA 12 MESI

- DRIVE INTERNO PER AMIGA 500 L. 149.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT L. 149.000
- DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO) L. 139.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4 L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

512K per A500	L.65.000
512k + clock per A500	L.85.000
*1,5 MB "PLUS" + clock	L.199.000
*4 MB + clock	L.499.000

*ora consentono la vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGUSS 8372.A

2 MB per A1000	L.399.000
2 MB per A2000	L.390.000

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasorma il drive esterno in DF0: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale, Kit di semplicissima installazione.

KICKSTART 1.2 & 1.3 ROM L. 89.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuito specificando il computer posseduto

Confezione 200 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.
L. 19.000

Canon

ION

Still Video Camera RC-260

la macchina fotografica elettronica che si può collegare al computer

LO STRUMENTO DI COMUNICAZIONE DINAMICO E IMMEDIATO

prezzo L 1.450.000

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCE
PC 286 EMULATOR AT
AMIGA 500
MULTITASKING

NUOVA VERSIONE ora con grafica VGA

Lire 349.000

adattatore per amiga 2000 L120.000

MANUALE IN ITALIANO

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

C'E BULK E BULK
TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.
SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.
SONY CONF. DA 200 PZ. L. 700 CAD.

AMIGA TELEVIDEO

interessantissima interfaccia permette di ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente. utilissimo.

Solo per amiga 500/2000

IN OFFERTA SPECIALE NEWEL L. 149.000

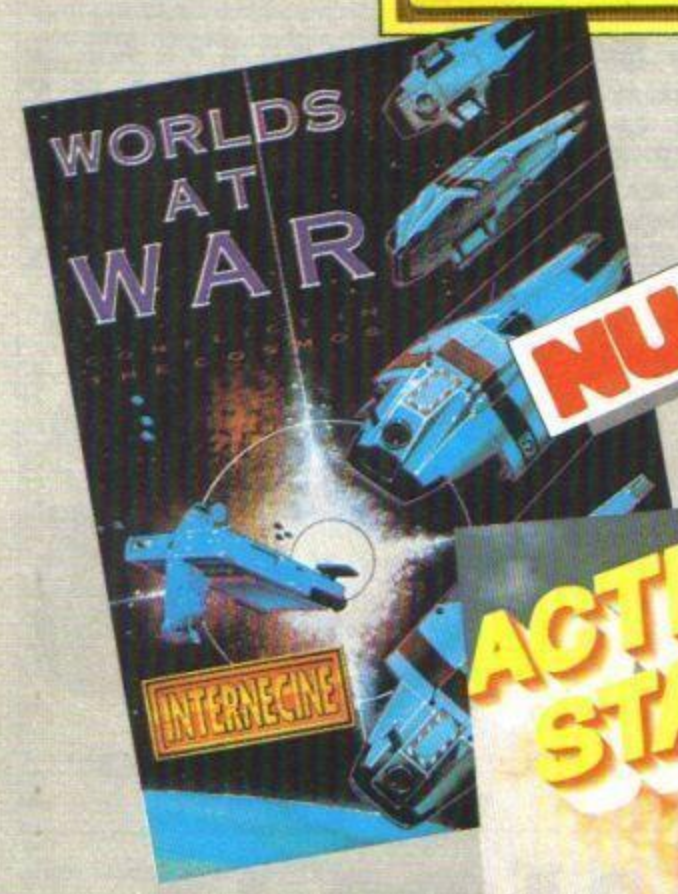
TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

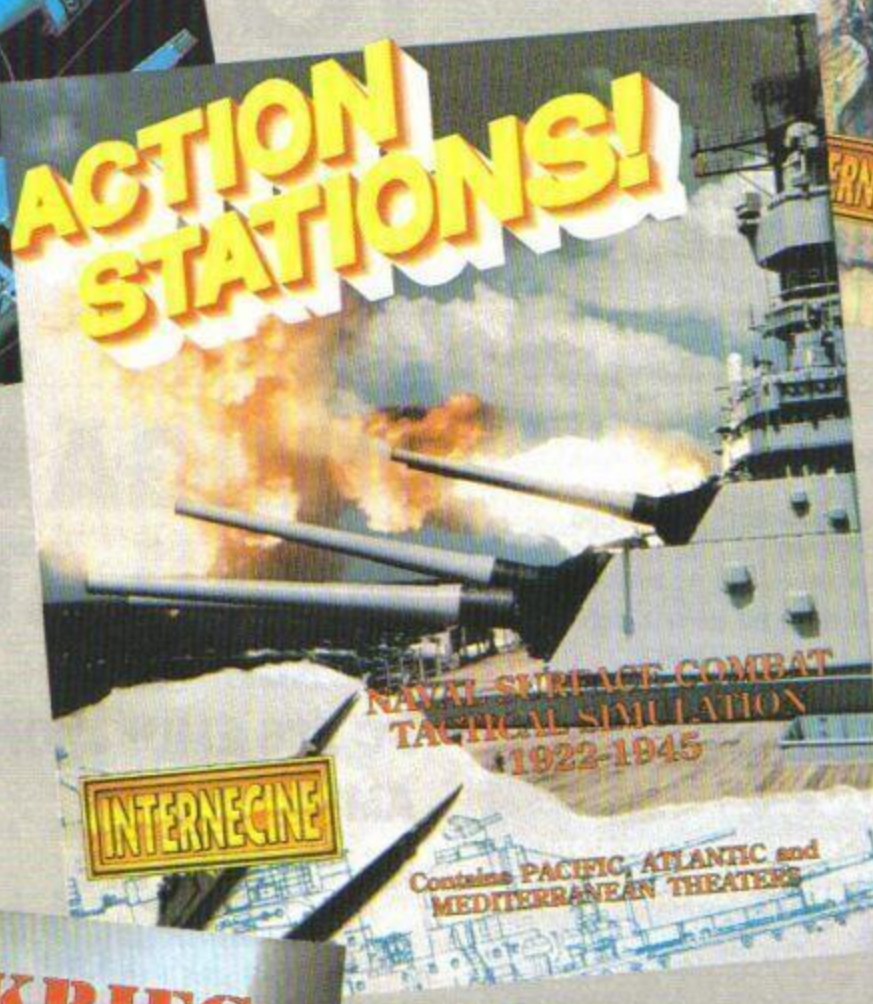
http://www.oldgamesitalia.net/

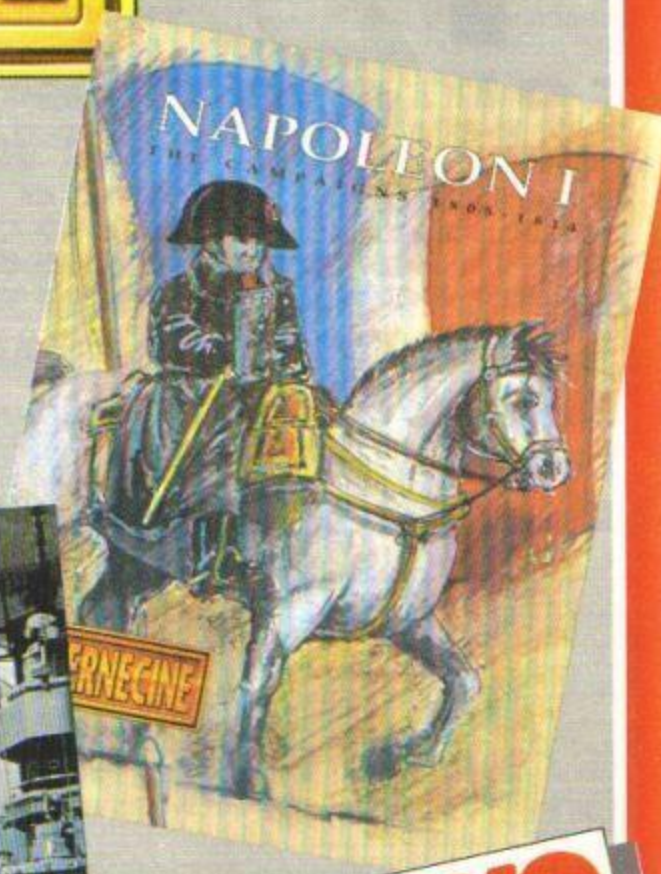
Se temi di non essere all'altezza, questi giochi non fanno per te.

INTERNECINE



NUOVO

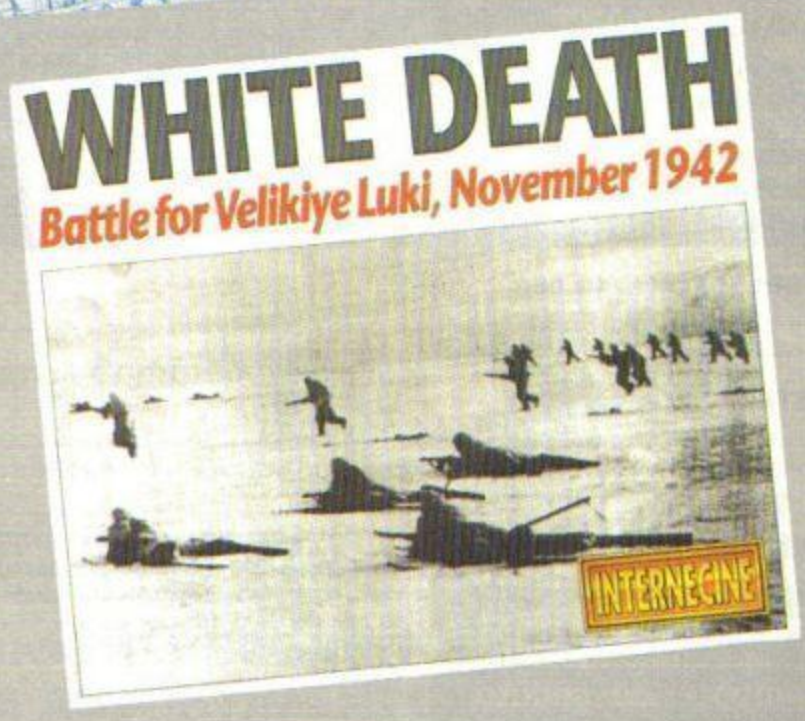




NUOVO

Il clamore della battaglia.
Il fumo delle polveri.
L'emozione della vittoria!

INTERNECINE:
La serie di war games più venduta negli Stati Uniti.



SOFTEL

VIDEOGAMES PER COMPUTERS
00178 ROMA - Via Antonino Salinas, 51/B (GRA)
Tel: 7231811 - Tel./Fax 7231812

Disponibili per Amiga e Pc

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CALIFORNIA GAMES

Finalmente è arrivata la versione per la console Nintendo di questa simulazione sportiva che è ormai un classico nel mondo "home". E come potrebbe essere altrimenti, vista la località in cui è ambientata la "tenzone", ovverosia la splendida California? Tanto per non far nomi, potremmo iniziare a Hollywood, dove è situata una stupenda rampa per esibirsi in acrobazie con lo skateboard o fare un salto a San Francisco per divertirci con l'oggetto dei nostri desideri, un pallone da calcio!

andandandand andandandand andandandand andandandand andandandand

Ma andiamo per gradi, dall'inizio: si può giocare da soli o in compagnia (fino a otto giocatori) ed è possibile scegliere il modo allenamento oppure il modo competizione, in alcune gare o in tutte e sei. Se volete sganasciarvi un po' alle spalle degli amici potete organizzare subito una sfida diretta perché ogni specialità richiede una tecnica tutta particolare non identificabile in maniera immediata: allenarsi è indispensabile per fare bella figura.

Un esempio lampante è dato dall'HALF PIPE, che utilizza la caratteristica rampa ad "U", dove bisogna unire potenza e agilità, come nella realtà, per ottenere le "figure" più difficili dello skateboard.

Forse ancora più difficile si rivela il FOOT BAG, nel quale dobbiamo usare testa, ginocchio o piede (di tacco!) per palleggiare con una palla, cercando nel contempo di piroettare su noi stessi!

A questo punto domare le onde dell'Oceano, come è imperativo nel SURFING, diventa quasi una bazzecola! Scherziamo, anche qui sembra tutto facile finché non si cerca di fare un giro a 360° prima che ci raggiunga l'onda.

La gara successiva, lo SKATING, richiede una buona memoria per ricordare il tracciato e una buona coordinazione per pattinare (a rotelle) a una velocità adeguata e per saltare nel momento più opportuno i vari ostacoli disseminati lungo il percorso.

Le stesse doti sono necessarie per affrontare il BMX, anche se in questa gara sono richieste anche buone capacità acrobatiche (che ne direste di provare a fare una piroetta in sella alla vostra bicicletta)?

Finalmente siamo giunti alla fine, al FLYING DISK, che è sicuramente la disciplina più tranquilla, visto che richiede solo un buon colpo d'occhio per calcolare il lancio e il punto d'impatto del nostro freesbee.

Per i più bravi alla fine c'è la classica cerimonia di premiazione: cosa si può volere di più da un videogioco sportivo?

GLI ALTRI TITOLI MB

• *TIME LORD*

Viaggiare nel tempo: sogno del genere umano da quando ha cominciato a fare buon uso dell'intelletto e soprattutto della fantasia. Questa cartuccia per il NES ci dà la possibilità di vestire i pani di un eroe classico della fantascienza, il "Signore del Tempo".

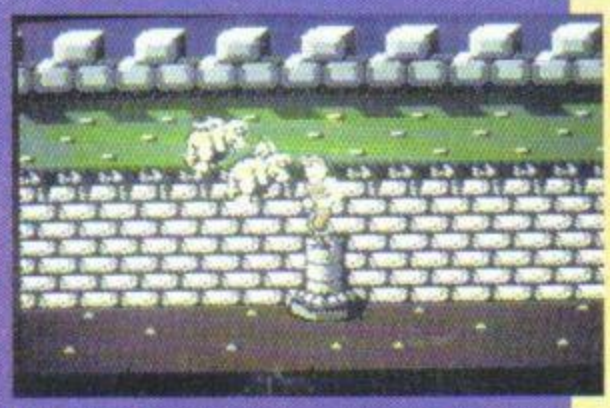
Si parte dal 1° gennaio 2999, quando il Centro Ricerche Spaziotemporale della Terra viene attaccato dai perfidi Signori di Drakkon, che spediscono alcuni loro "sgherri" in 4 epoche remote della Storia terrestre.

Il nostro compito è quindi inseguirli nel passato, sconfiggerli e recuperare le 5 Sfere Temporali di ogni epoca per poter ritornare nel presente e affrontare il nemico finale, l'infame Re di Drakkon!

Alle difficoltà caratteristiche di questo genere di videogiochi, tempo limitato (365 pseudo-giorni) ed energia ricaricabile, si aggiunge un'ulteriore cattiveria: alcune Sfere Temporali sono invisibili e disposte a caso!

alcune situazioni imbarazzanti (eufemismo per: se non le raccogliete siete già morti!).

Insomma si tratta del classico gioco di azione e strategia che richiede chili di carta e penna per disegnarsi le mappe delle varie caverne: altrimenti che tesori nascosti sarebbero?



Time Lord

• *DIGGER T. ROCK:*
THE LEGEND OF THE LOST CITY

Amanti di *Boulderdash*, rimboccatevi le maniche! Digger T. Rock è infatti l'ennesimo minuscolo minatore ambizioso, alla ricerca di tesori di ogni specie nascosti nelle cavità sotterranee, che spende tutta la propria vita all'inseguimento del mito della "Città Perduta".

Quindi il nostro eroe si avventura in intricati labirinti, nei quali deve trovare in un tempo limitato una colonna nascosta, che gli permetterà di aprire la porta d'uscita, che conduce al labirinto successivo.

Naturalmente nel contempo deve "raccattare" qua e là varie icone (tipo dinamite e scale di corda) che gli permetteranno di superare

Digger T. Rock

http://www.oldgamesitalia.net/

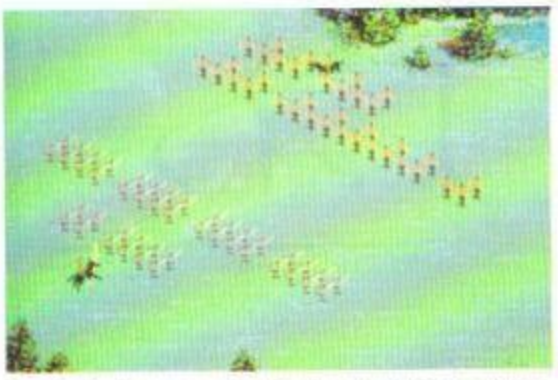
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CENTURION

DEFENDER OF ROME

Amici! Romani! Co-possessori di Megadrive! L'ELECTRONIC ARTS torna sulle orme di Cesare...



La prima legione romana fronteggia un'orda di selvaggi barbari. Anche se il numero dei nemici può sembrare preoccupante sarà la tattica a decidere chi sarà il vincitore.

La corsa dei carri è un ottimo modo per fare soldi in fretta, posto che abbiate le capacità di arrivare per primi al traguardo. È possibile scommettere, oppure corrompere gli avversari per avere maggiori possibilità di successo.

Lasciatecelo dire. Se torniamo a dare un occhio ai libri di storia, possiamo affermare che i romani sapevano come crearsi un impero. Ai loro tempi i pischelli di trastevere se ne andavano in giro per mezzo mondo, con tanto di scudo e pilum, a conquistare territori su territori. La simulazione di quei gloriosi giorni è stata messa in commercio prima per PC lo scorso anno, seguita poi da quella per Amiga. Adesso anche i possessori di Megadrive potranno affettare quei barbari tanto odiosi evitando di subire la frustrazione a cui i soliti spara e fuggi o i vari giochi a piattaforme li avevano abituati.

Centurion è molto simile nello stile al classico gioco strategico della Cinemaware *Defender of the Crown*, cosa che non dovrebbe suonare molto stonata, poiché Kellyn Beck è l'autore di entrambi i titoli.

Il ruolo del giocatore, inizialmente, è quello di un giovane e intraprendente centurione che ha il dovere di difendere i confini della repubblica romana e, nel frattempo, espandere i domini della città dei sette colli sino a darle l'impero che le spetta: Roma Caput Mundi! Il gioco comincia proprio a Roma, d'altronde tutte le strade portano lì. Il nostro centurione è al comando di una singola legione e deve già vedersela con la popolazione stanca e annoiata.

L'unica cosa da fare è tirare fuori dall'armadio la vostra vecchia armatura e darsi da fare. Conquistare le varie province non è una cosa facile. Le popolazioni che vivono intorno alla penisola non saranno forse tecnologicamente avanzate come gli abitanti di Roma, ma non sono certamente disposte a lasciare che le legioni romane prendano possesso del loro territorio senza batter ciglio. Per avere il controllo di una provincia è possibile stipulare un'alleanza con i suoi abitanti oppure, se questi non vogliono sentir ragioni, spazzarli via sul campo di battaglia e quindi sottometterli.

Le alleanze non creano particolari problemi, sempre che i vostri interlocutori siano disposti ad ascoltarvi. Il problema è che il più delle volte non lo sono affatto, cosicché la pura violenza è la sola alternativa che vi rimane. Quando i due eserciti si fronteggiano sul campo, una certa varietà di tattiche e di formazioni diventano disponibili, fare la giusta scelta il più delle volte si rivela di vitale importanza.

Baboom! Assaggia la morte elettrica, feccia dello spazio! Gordon "Macho" Gun spazza via un alieno mentre Scooter gli copre le spalle.

L'attacco dei bidoni della spazzatura assassini. Le armi di Gordon e Karla hanno un rifornimento limitato di energia, che può essere ripristinato raccogliendo le icone che si trovano lungo la strada. Se un'arma rimane a secco, allora i nostri eroi dovranno colpire gli alieni col calcio del fucile. La frusta elettrica di Scooter, invece, ha energia infinita.

ALIEN STORM

Questa volta è una questione strettamente personale. Ringraziate i ragazzi della SEGA

Aaahhh! Gli alieni stanno invadendo la terra! Non hanno niente a che vedere con quei marziani carini e amichevoli che ci avevano fatto visita ai tempi di Incontri Ravvicinati. No, questi sono orribili, con tentacoli, enormi bocche e denti affilati come rasoi, di forma mostruosa e dotati di artigli impressionanti. C'è di peggio! Non hanno nessuna intenzione di essere nostri amici. La loro intenzione è di distruggere le città della terra di sottomettere i suoi abitanti e di conquistare il mondo!

Tra loro e il dominio del pianeta si frappongono tre misteriose figure. I guerrieri definitivi. L'ultima linea di difesa della Terra, o giù di lì.

I loro nomi sono Gordon (un uomo super muscoloso), Karla (una donna estremamente addestrata) e Scooter (un robot molto simile a C-3PO). Il gruppo deve portare a termine otto missioni, ricacciando gli alieni da quel lurido buco nero da cui sono usciti. Niente di più di facile, vero?

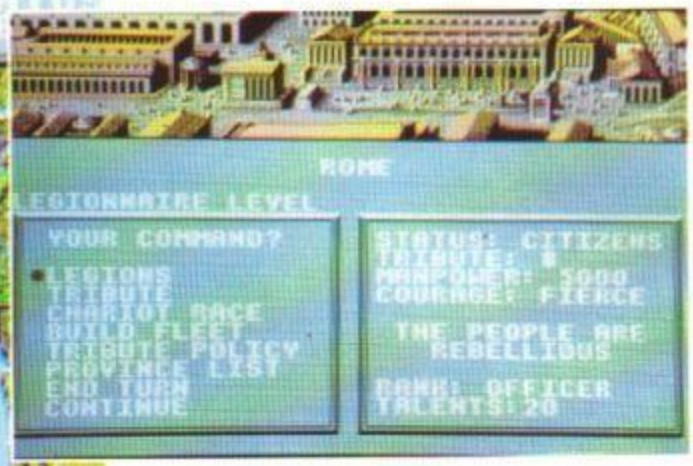
Alien Storm, la conversione di un coin op della Sega, è uno sparatutto a uno o due giocatori che potrebbe essere descritto come il *Golden Axe* con laser e lancia fiamme. I nostri eroi avanzano da sinistra a destra e vengono attaccati in ogni modo dalle orde aliene. Il combattimento è abbastanza semplice - pestate sui pulsanti di fuoco finché non avete ripulito lo schermo. Il trucco sta nel farlo senza che gli alieni si avvicinino troppo e siano così in grado di accarezzarvi con i loro "simpatici" artigli. Ogni alieno ha un suo modo particolare per portare un attacco, che vanno dall'avanzare senza un piano preciso al saltarvi in testa per soffocarvi.

Quando avrete finito di combattere lungo un corridoio o una strada, dovrete recuperare alcuni

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



(Sopra) La mappa principale del mondo allora conosciuto, dove avvengono tutte le scelte strategiche. Da qui potrete decidere quali territori invadere, e controllare i progressi delle vostre legioni.
(In alto a destra) Roma Caput Mundi. Molte delle vostre decisioni sono prese in questo schermo, organizzare giochi, costituire nuove legioni e flotte, e controllare l'umore della popolazione.

Se vincete una battaglia, la provincia passa sotto il vostro controllo, ma dovrete darvi da fare per stroncare eventuali ribellioni e organizzare giochi per mantenere tranquilla la popolazione occupata: panem et circensis. È importante non esagerare con i tributi. Se dovessero essere troppo elevati gli abitanti della provincia non ci metterebbero molto a ribellarsi e a chiudervi la porta in faccia.

Con l'avanzare del gioco anche il vostro potere e il vostro grado aumenterà permettendovi di comandare sempre più legioni e di costruire delle flotte, per espandere sempre di più il vostro impero. Avrete anche la possibilità di sedurre la dolce Cleopatra e diventare Imperatore di Roma. Fantastico!

Gli appassionati di strategia che non vogliono impazzire o perdersi in particolari eccessivi apprezzeranno sicuramente *Centurion*, ed è una proposta particolarmente attraente per chi possiede un Megadrive e che fino a questo momento era stato costretto a usare più le dita che non il cervello. Detto questo possiamo concludere definendo *Centurion* una piacevole introduzione ai giochi strategici, e speriamo che non sia un'esempio isolato per il 16-bit della Sega.

Poiché l'aspetto strategico non è troppo complicato, *Centurion* è facile da gestire immediatamente, ma non preoccupatevi, saprà tenervi impegnati a lungo.

K VOTO **810**

MEGADRIVE

Graficamente è pressoché identico alla versione per Amiga, anche se non è certo quel tipo di grafica che i Megadrivisti sono soliti aspettarsi. Ma la giocabilità è ottima e vi terrà incollati al video.

PIANO DELLE USCITE

MEGADRIVE	L99000	USCITO

Si ringrazia Alex Computer per la cartuccia

umani tenuti prigionieri. A questo punto la prospettiva cambia, passando a una sezione con vista in prospettiva nello stile di *Beast Buster* in cui bisogna distruggere tutto ciò che si muove attraverso il mirino della vostra arma. Oltre agli alieni pronti a farvi la festa in qualsiasi momento è possibile trovare dei kit di sopravvivenza che fanno recuperare energia (cosa che, nel modo a due giocatori, fa nascere uno sconcertante ping pong per accaparrarsi i bonus - i punti vanno all'ultimo giocatore che colpisce l'icona mentre cade verso il fondo dello schermo) è possibile distruggere anche le suppellettili, giusto per farsi una risata. La cosa più bizzarra è che gli umani che corrono attraverso lo schermo in cerca di salvezza non possono essere colpiti. Sarebbe stato meglio lasciarli vulnerabili, come in *Op. Thunderbolt*, in maniera che il giocatore avrebbe dovuto stare più attento nel far fuoco.

In ogni modo, una volta terminata questa sezione c'è un altro sotto schermo nel quale i giocatori viaggiano ad alta velocità lungo il paesaggio sparando a qualsiasi cosa non trovino particolarmente simpatica, per poi tornare al buon vecchio schermo a scorrimento laterale con azione ancor più frenetica. Gli ovvi cattivi di fine livello sono davvero dei duri, e i disegnatori del gioco hanno fatto del loro meglio per renderli tanto bizzarri quanto orribili a vedersi. A dire il vero finché un gioco presenterà simili assurdità, tipo bidoni e contenitori d'olio che si animano e prendono vita sotto la forma di lumache mutanti, sarà difficile prenderlo sul serio. Forse è per questo che *Alien Storm* è più divertente se giocato in due - se non altro potrete farvi due risate con il vostro "2 up" mentre spazzate via i nemici, soprattutto nella sezione in prospettiva.

Ciò che lascia sconcertati sono le armi dei nostri eroi, l'azione è ben realizzata e alcune "smart bomb" sono davvero impressionanti, ma le armi principali sono un po' patetiche e non possiedono quel devastante effetto che ci si aspetterebbe e che renderebbe molto più piacevole il gioco. I fan di *Golden Axe* probabilmente lo apprezzeranno, ma in fin dei conti *Alien Storm* manca completamente il bersaglio che si era prefisso: essere uno sparatutto coinvolgente e divertente.

È abbastanza immediato e la difficoltà è ben distribuita, perciò non diventa troppo difficile troppo presto. Il problema sta nella relativa facilità globale, e non ci sono molti incentivi per tornarci a giocare troppo spesso.

K VOTO **699**

MEGADRIVE

Grafica carina, ma si poteva fare meglio. Gli effetti sonori funzionano, ma per la musica è un'altra storia, non è certo quella che vi aspettereste di sentire mentre spazzolate gli alieni lungo la strada.

PIANO DELLE USCITE

MEGADRIVE	L99000	USCITO

Si ringrazia Newel per la cartuccia

La sequenza in stile *Beast Buster* spesso si trasforma in una simpatica partita a tennis tra i due giocatori per cercare di accaparrarsi i maggiori punteggi di bonus.

Un tipico guardiano di fine livello deve vedersela con Gordon e Karla. Il cattivone spara lampi di energia elettrica dalla testa e dalla coda. Avvicinatevi e massacratelo!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER PROFESSIONAL BASEBALL

Il simulatore di baseball della JALECO farà veramente sognare, o ci procurerà solo degli incubi?

Hollywood ha sempre avuto delle idee divertenti riguardo lo sport. Se si deve vedere uno stadio come un luogo dove poter sognare, il baseball può essere considerato una sorta di medicina per la malata psiche americana, se poi l'incarnazione computerizzata di questo sport vi farà venire la voglia di andare in giardino e costruire un campo da baseball in mezzo alle begonie di vostro madre, allora è un altro problema.

Al gioco possono partecipare uno o due giocatori, ciascuno indossando la maglia di una delle tredici squadre messe a disposizione. Prima di cominciare la partita, i giocatori devono decidere se modificare le tattiche da usare nel corso della partita, o cambiare l'ordine di gioco. Volendo è possibile prendere un hot-dog e una birra e sedersi per poi guardare il computer mentre gioca da solo.

L'azione comincia con un primo piano del lanciatore e del battitore. Usando il joypad, il lanciatore può decidere la traiettoria della palla. In modo analogo, il battitore dovrà cercare di individuare l'angolazione del tiro e, premendo il pulsante di fuoco al momento giusto, colpire la palla.

Whoooaaaaaah! Che colpo!

ELIMINATO! Se il battitore manca la palla per tre volte, deve tornare in panchina a testa bassa. Naturalmente grazie alle esaltanti capacità della squadra di K questo succede raramente.

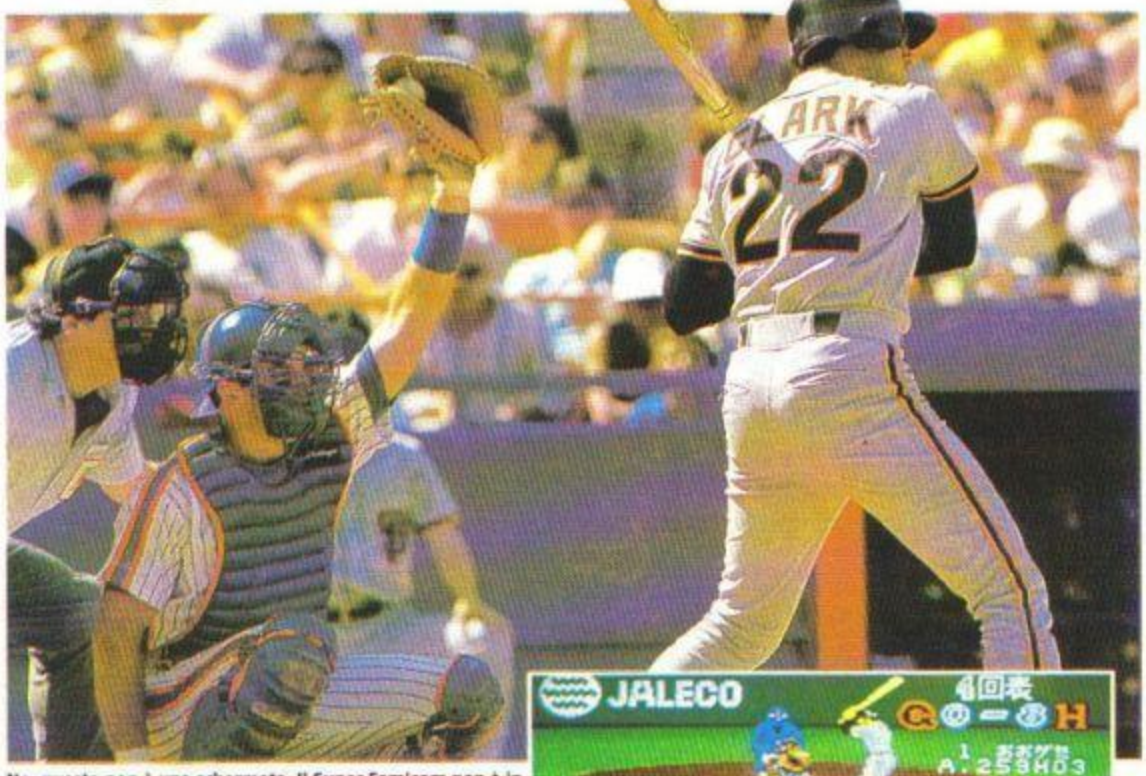
Direttamente dall'Inferno ecco i giocatori. Prima di ogni fase di gioco c'è questa schermata con i due giocatori che si fissano su un fondale di lava e fiamme. Cosa cerca di dirci la JALECO riguardo al nobile sport del baseball?

Appena la palla vola in aria la vista si sposta proponendo un'immagine semi-tridimensionale dello stadio. In alto a destra c'è un piccolo schema dell'intera area di gioco. I puntatori indicano dove atterrerà la palla e il ricevitore più vicino a essa. Una volta recuperata, la palla può essere quindi tirata a una delle quattro basi semplicemente muovendo il joypad e premendo il pulsante di fuoco. Nel frattempo, il battitore può decidere se vale la pena rischiare di essere eliminato correndo alla base successiva.

Super Professional Baseball delude sotto molti aspetti. La grafica può essere descritta solo come adeguata. I giocatori sono poco definiti, e la grafica della folla è semplicemente ridicola. Sicuramente, la JALECO ha usato le potenzialità della macchina per muovere i giocatori, ma qui si tratta solo di un particolare, diversamente da *F-Zero* dove si rivela essere una parte fondamentale del gioco. Anche il sonoro non è niente di speciale. Ci sono alcuni effetti digitalizzati come la folla che esulta, ma niente che utilizzi completamente le possibilità sonore del Famicom.

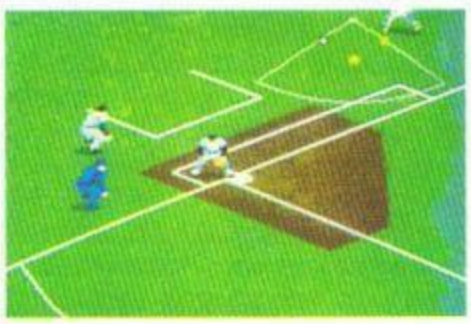
Tuttavia rimane un buon gioco di Baseball. I punti a suo favore sono contenuti nel divertente sistema di gioco, che non è difficile da comprendere anche se le istruzioni della cartuccia importata sono solo in Giapponese. La natura ciclica del baseball (lancio, battuta e corsa) non può essere definita elettrizzante, ma è comunque divertente e, a volte, addirittura rilassante.

Anche se la semplicità di *Super Professional Baseball* non richiede un eccessivo impegno (con il conseguente rischio di annoiarsi), si potrà comunque godere di una grossa fetta del divertimento americano del sabato pomeriggio.



No, questa non è una schermata. Il Super Famicom non è in grado di generare immagini così belle! Se le volete vedere dal vivo comprate un biglietto per gli Stati Uniti.

Il giocatore del computer si prepara a lanciare. È un peccato che non si possa simulare la tensione emotiva che si crea in una vera partita!



Comparato con *F-Zero* o *Final Fight*, questo prodotto non è tecnicamente impressionante, ma il sistema di gioco è piacevole. Non è molto appassionante, ma l'azione è abbastanza divertente.

K VOTO
790

SUPER FAMICOM

La grafica è piuttosto grezza, ma svolge il proprio compito in modo adeguato. È una vera vergogna che non sia stata inserita una sequenza celebrativa quando si realizza un fuori campo. Fortunatamente il sonoro si rivela adatto a creare un'atmosfera da stadio.

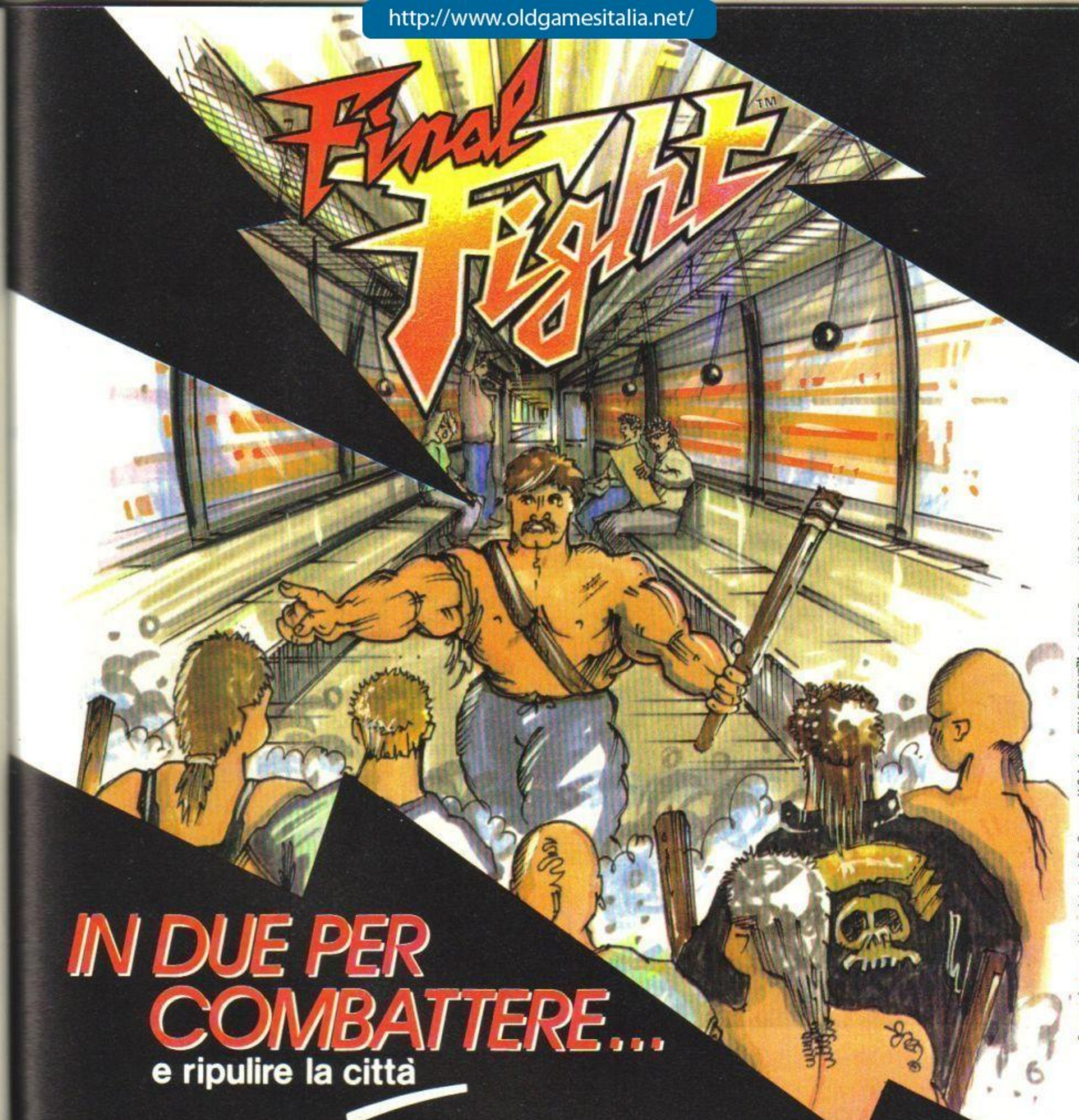
PIANO DELLE USCITE

SUPER FAMICOM	prezzo nc	USCITO

Si ringrazia Alex Computer

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

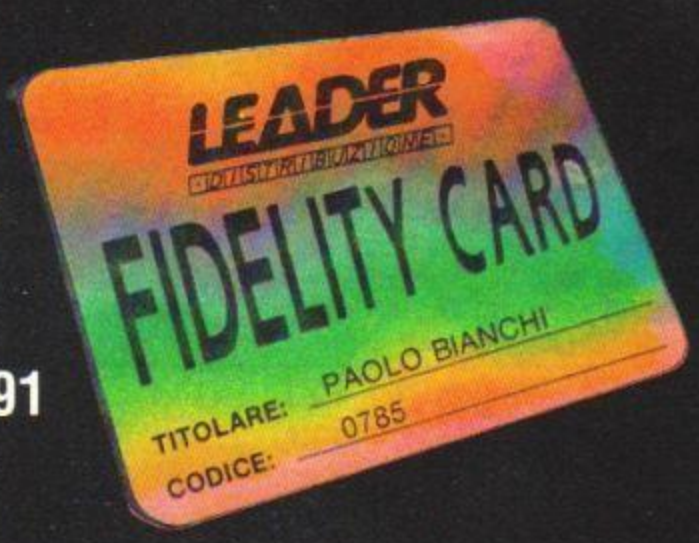
http://www.oldgamesitalia.net/



IN DUE PER COMBATTERE...

e ripulire la città

Capcom è un marchio registrato della Capcom U.S.A., Inc. FINAL FIGHT™ © 1991 Capcom U.S.A., Inc. Tutti i diritti riservati.



* Offerta valida fino al 31/10/91

Sconto 10% * ai soli titolari presso i SOFT center

64 cassetta	~~19.900~~	17.900
64 disco	~~25.900~~	23.300
Amiga	~~29.900~~	26.900

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

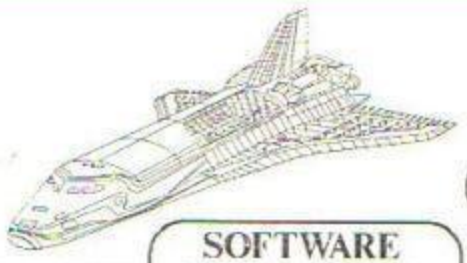
CAPCOM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select



P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

CD TV COMMODORE
Disponibile !!!
Telefonare

AMIGA 500 + MODULATORE TV
L. 739.000

SUPER OFFERTA AMIGA 500 1 Mb
Amiga con espansione di memoria e un joystick in omaggio.
L.749.000

HARD DISK GVP PER AMIGA 500
Hard Disk da 40Mb con possibilità di espandere la memoria fino a 8 Mb. L. 1.140.000

DRIVE PER AMIGA 500
L. 139.000

TAPPETINO MOUSE
L. 10.000

KICKSTART 1.2 & 1.3 SU ROM
L. 89.000

SYNCRO EXPERT
L.35.000

DRIVE PER AMIGA CON SYNCRO
L. 169.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III
TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA
Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile, impiego semplicissimo.
TELEFONARE

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK
L. 29.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2
50 Posti con chiave L. 15.000
100 Posti con chiave L. 23.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD
10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 73.000
Espansione 512k con clock	L. 85.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000

MONITOR
PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084
L.450.000

INTERFACCIA MIDI PER AMIGA
L. 49.000

MOUSE PER AMIGA
L. 49.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N.	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA
Amiga 500 1Mb con monitor Philips 8833 II e stampante star lc 20 con in omaggio un joystick.
L. 1.499.000

GIOCHI PER LYNX ULTIME NOVITA'

PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE
29.000

NOVITA'
COPRI TASTIERA SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

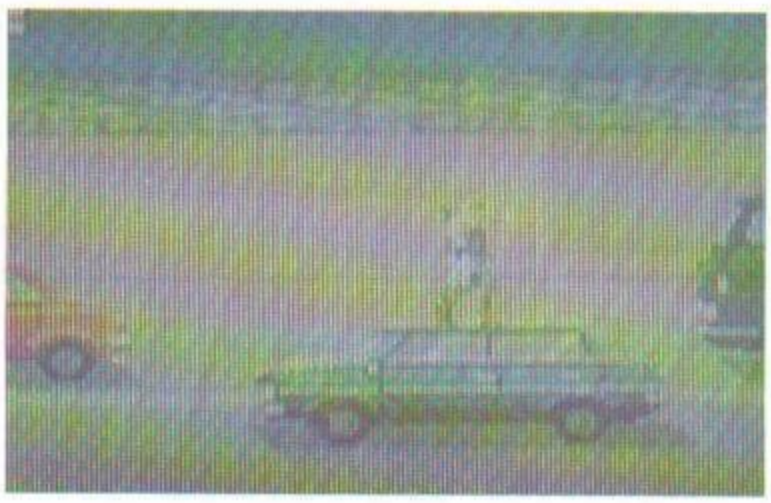
THE GG SHINOBI

Considerato che l'ultimo gioco di ninja della SEGA, *Shadow Dancer*, era caratterizzato dal contorto sistema di gioco dove l'eroe è aiutato dal cane, questa nuova avventura è stata accolta con perplessità pensando a quale altra strana idea possa avere avuto questa volta la famosa software house. Può darsi che questa volta il celeberrimo guerriero-ombra abbia un compagno equino? Che schiaffeggi i nemici con un sacco di biada o utilizzi dei grossi ferri di cavallo per colpirli?

Fortunatamente *The GG Shinobi* non presenta nessuna buffonata equestre. Quindi quello che rimane è un picchia duro con quattro livelli di parallasse dove il vecchio Shin deve aprirsi la strada attraverso quattro difficili schermi - rispettivamente Higway, Valley, Woodland e Harbor - da superare in ordine per salvare i suoi più cari amici che sono stati rapiti.

Il meccanismo di gioco consiste nel colpire i nemici e saltare di piattaforma in piattaforma attraverso un territorio che si muove sullo schermo a cristalli liquidi con scorrimento orizzontale e in otto direzioni. L'azione non è molto varia, inoltre i poteri di Shinobi sono molto limitati, tanto che contro alcuni dei suoi nemici più potenti in confronto sembra un insetto. Esclusivamente consigliato ai fanatici della serie e ai maniaci di questo genere, ma chiunque altro e stato avvisato nei confronti del gioco.

Il programmatore è stato abbastanza accorto da lasciar selezionare al giocatore uno dei quattro livelli sin dall'inizio.



Saltando sulle auto, di tetto in tetto, nel primo livello di *The GG Shinobi* - una strana idea già vista nel bruttissimo gioco della TAITO *Crime City*. Sicuramente una coincidenza vero SEGA?

Poco ispirato al genere di *Shinobi*, è comunque consigliato a chiunque abbia una bramosia particolare nei confronti delle arti marziali - come minimo finché non esce qualcosa di meglio.

K VOTO **700**

GAME GEAR

La grafica graziosa e colorata e la piacevole colonna sonora fanno del loro meglio per rendere meno monotono il gioco, ma è una battaglia persa. C'è una bella sequenza iniziale, e chiunque ha comprato il Game Gear esclusivamente per uso personale non resterà deluso

PIANO DELLE USCITE

GAME GEAR	L65000	USCITO

Si ringrazia *Computermania*

DRAGON CRYSTAL

Torniamo in tema di originalità - un gioco "profondo" nel palmo di una mano. Il tema di *Dragon Crystal* - un GdR d'esplorazione - può sembrare inappropriato per una macchina come il Game Gear, ma per fortuna il programmatore ha deciso di non risparmiare l'azione e tenere l'aspetto fantastico il più semplice possibile - se si ricevono dei danni, basta indossare un Heal Ring (Anello della Cura) per guarire in fretta, e così via.

La trama è molto semplice: l'eroe, mentre era in giro in bici, entra in una via misteriosa che non ha mai visto prima: quando ne esce, si ritrova in un mondo fantastico alla D&D. Non sa come ci è arrivato, ma deve fuggire - e deve farlo velocemente. I vari mondi vengono visualizzati dall'alto e ci si può muovere in quattro direzioni. Lo scopo del gioco è condurre il protagonista attraverso alberi e fiori cercando di trovare la zona che lo teletrasporti al livello successivo. Durante il gioco un misterioso uovo lo segue - raggiunto un certo livello quest'ultimo si schiude e ne esce un dragone, che si rivelerà molto utile in seguito. Il combattimento con i vari nemici si svolge, come ci si può aspettare, sul fattore base di punti vitali, punti armatura e punti-abilità. Incantesimi e oggetti magici abbondano e tutti possono essere collezionati, anche se molti di essi riveleranno le loro proprietà solo se utilizzati al momento giusto.

Questo per quel che riguarda il meccanismo di gioco; tutto molto divertente, anche se è difficile capire esattamente cosa fare. Il gioco non è abbastanza profondo da essere considerato un GdR e non interesserà particolarmente i fanatici del genere. Per quanto riguarda l'utente medio della console è più facile che si volti a guardare una bella ragazza piuttosto che continuare la sua epica avventura (basta mettere il gioco in pausa...). Tuttavia, se ci si vuole divertire con qualcosa di differente e si ha tempo (e sopratutto batterie) da utilizzare in una lunga sessione di gioco, *Dragon Crystal* potrebbe rivelarsi una scelta vincente.

Per i primi livelli, abituatevi a questo inutile uovo che vi segue. Solo più tardi si trasformerà in un dragone molto utile.

Comunque un prodotto interessante, probabilmente vi impegnerà per un mese. Ma come tutti i GdR, una volta passato questo periodo, perderà il suo fascino. Cos'altro c'è da dire?

K VOTO **750**

GAME GEAR

Poiché il sistema di gioco e la memoria del giocatore sono le cose più importanti di questo genere di titoli, la grafica è appropriata ma non strabiliante. Lo stesso discorso vale per la colonna sonora, che ha un interessante tema alla *Swords'n Sorcery*, ma non stimola i timpani in una frenesia apoplettica. Però non bisogna dimenticare che l'importante è la giocabilità, che in questo caso si rivela essere il punto vincente.

PIANO DELLE USCITE

GAME GEAR	L69000	USCITO

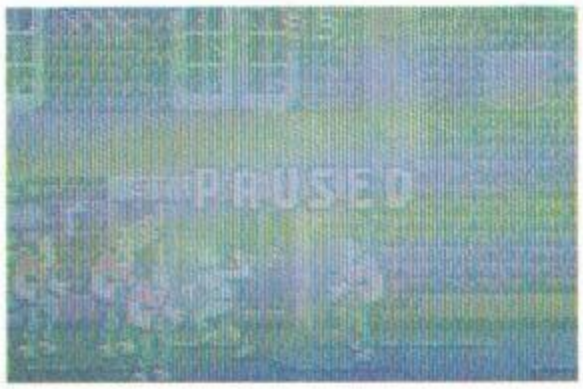
Si ringrazia *Newel*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINJA GAIDEN

C'è ancora posto per un altro gioco sui Ninja?



Un'eccellente conversione ma manca di sufficiente originalità per attrarre i giocatori che non siano già degli amanti del genere.

K VOTO **715**

LYNX

I personaggi, piccoli ma ben animati, si muovono fluidamente su uno sfondo dettagliato accompagnati da un suono convincente. Quasi sicuramente la migliore incarnazione di *Shadow Warriors* per le macchine da casa.

PIANO DELLE USCITE

LYNX	prezzo nc	USCITO

Ho scalpitato non poco quando questo gioco è arrivato in redazione. Avendo scambiato il titolo per *Ninja Garden* mi aspettavo un brutale picchiaduro ambientato nel giardino di un malvagio industriale orientale che cerca di inondare il mercato dei fertilizzanti americano con della torba di infima qualità. Il compito dell'eroe di turno sarebbe stato quello di penetrare nel giardino-fortezza del ricco possidente combattendo contro orde di seguaci infuriati armati di cesoie, falci e rastrelli. Purtroppo non sono/siete così fortunati.

Certo si tratta di un picchiaduro ma - sorpresa, sorpresa - è ambientato in una città. *Ninja Gaiden* è forse più conosciuto con il titolo di *Shadow Warriors* (convertito dal coin-op della Tecmo dalla Ocean circa un anno fa). Un eroe vestito da gatto deve attraversare delle strade poco raccomandabili sconfiggendo i maniaci assassini che lo attaccano da ogni direzione nell'intento finale di trovare e uccidere un altro Ninja posseduto da un demone.

Come punto a favore il Ninja ha a disposizione alcune nuove mosse, armi ed energia aggiuntiva possono essere trovate tra i rottami di cabine telefoniche e casse abbandonate e la bizzarra gamma di avversari varia da tipi mascherati a grassoni armati di bastone. Ma a parte questo non c'è nulla che risvegli il giocatore dal coma profondo provocato dalla vista di un altro gioco sui Ninja.

WARBIRDS

Gli aerei della Grande Guerra sul piccolo Atari

Solo una parola può essere associata a *Warbirds*: "Impressionante". Il gioco utilizza l'hardware per la gestione degli sprite del Lynx per produrre uno dei più entusiasmanti - se non il più autentico - simulatore di volo sulla prima guerra mondiale. Il giocatore è sistemato nel traballante abitacolo di un vecchio aereo in legno con un unico scopo - sopravvivere.

Warbirds si avvale di sprite che ruotano e che si ingrandiscono/rimpiccioliscono utilizzando una tecnica simile a quella impiegata in *Wing Commander* della Origin... l'unica differenza è che non serve un PC da due milioni per giocarlo. Ma questo gioco non è solo bello da vedere è anche molto giocabile e avvincente.

Il giocatore può scegliere una delle sei missioni che vanno dal testa a testa con un principiante fino a un mortale duello aereo contro tre assi. A parte i decolli e gli atterraggi l'azione è incentrata esclusivamente sui combattimenti. È davvero un peccato che non ci siano missioni di bombardamento per introdurre un po' di varietà ma non si può avere tutto dalla vita. Comunque uno schermo di opzioni permette di controllare la difficoltà del gioco.

I controlli non potrebbero essere più semplici. Il joypad riproduce le tradizionali funzioni della cloche mentre la pressione di uno dei pulsanti spara una salva di mitragliatrice. L'altro pulsante di controllo in combinazione con il joypad permette al pilota di "voltare" la testa e ottenere varie inquadrature dall'abitacolo. La velocità può solamente essere controllata per mezzo di salite e picchiate o, più radicalmente, spegnendo i motori con il pulsante delle opzioni.

Mentre gli amanti dei simulatori potrebbero non apprezzare la mancanza di un controllo completo dell'aereo e la limitatezza degli scenari, questa giocabilissima dimostrazione delle capacità del Lynx farà felice la maggioranza dei giocatori.

Una numerosissima serie di opzioni permette di regolare il gioco a qualsiasi difficoltà. Gli scenari di combattimento piuttosto limitati possono diventare noiosi.

K VOTO **836**

LYNX

Una grafica superba che ricorda quella di *Wing Commander*, una presentazione esemplare e - molto importante - una splendida giocabilità fanno di *Warbirds* uno dei giochi che bisogna assolutamente possedere.

PIANO DELLE USCITE

LYNX	prezzo nc	USCITO

Incredibile, vero? Una splendida gestione degli sprite che testimonia davvero le ottime capacità del Lynx. Sorge spontanea una domanda: come si presenterebbe un'eventuale conversione di *Wing Commander*?

Per carità! Non stiamo andando molto bene, vero? Forse sarebbe meglio tornare in cucina a pelar patate per la mensa del reggimento!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • ☎ (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

MegaDrive
L. 299.000

Completo di cavo SCART, oppure di modulatore PAL, ed alimentatore 220 V.

SUPEROFFERTA!
Console + 2 giochi a sole
L. 429.000

Disponibile anche il convertitore Euro/Japan a sole
L. 29.000

SOFTWARE MEGADRIVE

Afterburner II	89.000
Air Driver	99.000
Air Wolf	89.000
Alien Storm	99.000
Arrow Flash	59.000
Atomic Robokid	85.000
Batman	99.000
Battle Golfer	59.000
Battle Of Bahama	99.000
Burning Force	58.000
Crack Down	78.000
Curse	55.000
Cyberball	79.000
Dangerous Seed	79.000
Darius II'	70.000
Dick Tracy	89.000
DinoLand	99.000
DJ Boy	55.000
Dynamite Duke	70.000
Dynamite Duke	95.000
E-Swat	61.000
Elemental Master	77.000
Fastest 1	116.000
Final Blow	107.000
Fire Mustang	116.000
Fire Shark	95.000
Flicky	59.000
Forgotten World	75.000
Gaiares	74.000
Gain Ground	65.000
GhostBusters	79.000
Ghouls'n'Ghost	99.000
Golden Axe	79.000
Granada	72.000
Gynous	100.000
Heavy Unit	81.000
Hunter Yoko	81.000
Ishido	59.000
James Pond	79.000
Joe Montana Football	74.000
John Madden Football	95.000
Junction	81.000
Kageki	95.000
Klax	79.000
Kugga	129.000
Lakers Vs. Celtics	95.000
Leynos	69.000
Magical Hat	69.000
Marble Land	116.000
Mega Trax	98.000
Mickey Mouse	99.000
Mindight Resistance	94.000
Monsters Lare	63.000
MoonWalker	61.000
Moonwalker	79.000
North Star Ken II	99.000
Out Run	109.000
Pat Riley Basketball	95.000
PGA Tour Golf	79.000
Phelios	61.000
Populous	95.000
Rambo III'	79.000
Rastan Saga II	99.000
Ringside Angel	103.000
Saint Sword	112.000
Shadow Dancer	66.000
Sonic The HedgeHog	89.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpiderMan	99.000
Strider	79.000
Super Air Wolf	77.000
Super Hang On	79.000
Super Monaco GP	99.000
Super Real Basketball	79.000
Super Shinobi	85.000
Sword Of Sodan	99.000
Sword Of Vermillion	149.000
Tatsujin	72.000
Thunder Force II	79.000
Thunder Force III	99.000
Tommy Lasorda Baseball	115.000
Turrican	99.000
Twin Cobra	85.000
Ultimate Qix	79.000
Verytex	70.000
Volfild	81.000
Wardner Forest	74.000
Wonderboy	79.000
World Cup Soccer	79.000
Wrestle Wars	98.000
XDR	69.000
Zero Wings	89.000
Zoom	79.000

Super Famicom
La nuovissima console Nintendo con presa SCART, o modulatore PAL.
L. 499.000

SUPEROFFERTA!
Console + 2 giochi a sole
L. 699.000
Affrettatevi!

SOFTWARE FAMICOM

Actraizer	117.000
Area 88	129.000
Augusta Golf	152.000
Big Run	105.000
Bombuzal	94.000
Darius Twin	133.000
Final Fight	140.000
Goemon	129.000
Gundam 91	144.000
Hole In One	129.000
Pilot Wings	129.000
Populous	133.000
SD Great Battle	125.000
Sim City	125.000
Super Mario World	140.000
Super R-Type	129.000
Super Stadium	131.000
Super Tennis	140.000
UltraMan	118.000

Game Boy
L. 159.000
In omaggio il gioco Tetris

SOFTWARE GAMEBOY

Aero Star	51.000
Amazing Spider Man	55.000
Baseball	49.000
Batman	61.000
Battleship	59.000
Bomber Boy	54.000
Bubble Bobble	56.000
Bubble Ghost	58.000
Castlevania	55.000
Cave Noir	51.000
Chase HQ	58.000
ChopLifter	58.000
Contra	65.000
Cosmo Tank	59.000
Cycle Grand Prix	56.000
Doraemon	56.000
Double Dragon	59.000
Dr. Mario	49.000
Dragon's Lair	58.000
Duck Tales	58.000
F1 Spirit	49.000
Fastest Lap	61.000
Final Fantasy Legend	72.000
GameBoy Wars	63.000
Golf	45.000
Gremlins II'	61.000
Hal Wrestling	58.000
Hunt For Red October	58.000
Jungle Wars	74.000
Kitchen Panic	56.000
Kung Fu Master	56.000
Lacroan Heroes	54.000
Lucky Monkey	58.000
Mickey Mouse	61.000
Motocross Maniacs	49.000
Navy Seals	56.000
Nekketsu Soccer	51.000
Nemesis	65.000
Operation Gundam	54.000
Pac Man	55.000
Parodius	58.000
Popeye	59.000
Pro Wrestling	58.000
Qix	47.000
Quarth	54.000
R-Type	65.000
Robocop	56.000
Rubber Saver	58.000
Sanrio Carnival	58.000
Soccer	56.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	49.000
Super Robot	58.000
Teenage Ninja Turtle	59.000
The Punisher	61.000
Torpedo Range	51.000
Twin Bee	61.000
UltraMan	51.000
WWF Superstars	61.000

Sega GameGear
La fantastica console portatile con schermo a colori, a sole
L. 299.000

OFFERTA
Sega GameGear + 2 giochi
L. 399.000

SOFTWARE GAMEGEAR

Baseball	69.000
Chase HQ	69.000
Columns	69.000
Dragon Crystal	69.000
Fantasy Zone	69.000
G-Loc	69.000
Gear Stadium	65.000
Golby	53.000
Golden Axe	79.000
Griffin	71.000
Harley Wars	68.000
Hastle Golby	53.000
Head Buster	69.000
Kinetic Connection	58.000
Magical Guy	69.000
Mappy Land	69.000
Mickey Mouse	69.000
Out Run	63.000
Pengo	69.000
Pop Breaker	69.000
Psyic World	69.000
Puzzel Maze	69.000
Ryukyu	58.000
Shinobi	65.000
SpiderMan	69.000
Super Golf	69.000
Super Monaco GP	69.000
Wagon Land	76.000
WonderBoy	69.000
Woody Pop	56.000

CDTV Commodore
L. 1.199.000

SOFTWARE CDTV

Advanced Military Sys.	69.000
All Dogs Go To Heaven	81.000
American Vista	138.000
Barney Bear Goes Camping	69.000
Barney Bear Goes To School	65.000
Battle Chess	86.000
BattleStorm	77.000
Benjamin Bunny	92.000
Case Of The Cautious Condor	81.000
CD Remix	69.000
Cinderella	77.000
Classic Board Games	81.000
Dinosaurs For Hire	57.000
Fred Fish Collection	100.000
Heather Hits Home Run	77.000
Hound Of The Baskervilles	69.000
Illustrated Enc. Dictionary	116.000
Illustrated Holy Bible	69.000
Illustrated Shakespeare	69.000
Illustrated Sherlock Holmes	72.000
Lemmings	72.000
Long Day Ranch	77.000
Moving Stomach Ache	77.000
Mud Puddle	77.000
Music Maker	84.000
My Paint 2	65.000
New Basics Electric Cookbook	92.000
Ninja High School	57.000
Paper Bag Princess	77.000
Peter Rabbit	92.000
Power Pinball	72.000
Prehistoric	86.000
Psycho Killer	69.000
Raffles	72.000
Road To Final Four	72.000
Scary Poems Rotten	92.000
Sim City	115.000
Snoopy Case Missing Ball	72.000
Space Wars	57.000
Spirit Excalibur	95.000
Super Games Pack	57.000
Team Yankee	86.000
Terminator	79.000
Thomas Snow Suit	77.000
Timetable Of Business	95.000
Timetable Of Science	92.000
Wayne Gretzky Hockey	86.000
Women In Motion	69.000
World Vista Atlas	138.000
Wrath Of Demon	72.000

Ulteriori offerte:

Neo Geo
L. 599.000

PC-Engine Supergrafx II
L. 350.000

PC-Engine GT
L. 550.000

Occasioni da non perdere!

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

http://www.oldgamesitalia.net/

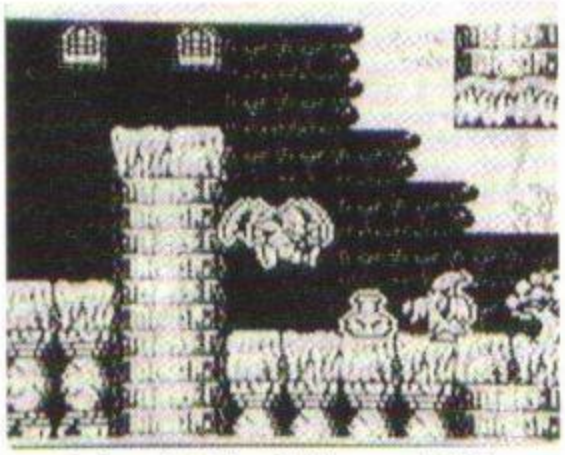
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GARGOYLE'S QUEST

Ghoul Realm, un tempo regno pacifico e ospitale, è minacciato da una presenza oscura e malefica, un esercito di demoni e vampiri comandato dal demone Rushifell. È praticamente superfluo aggiungere che tocca a voi, Firebrand, salvare il reame e tornare in tempo per vedere MAI DIRE GOAL. Nei panni di una sorta di demone alato sputa-saette (letteralmente, grondone) dovrete quindi affrontare ben undici livelli a scorrimento multiplo popolati dalle creature più incredibili: agguerriti gorilla, piante carnivore, carrarmati guidati da teschi ecc. Nel corso della vostra avventura troverete armi e bonus in grado di incrementare la vostra potenza di fuoco. Non solo, incontrerete numerosi personaggi che si potranno rivelare amichevoli od ostili, aiutandovi o ostacolandovi a compiere la vostra missione.

L'ultimo titolo della Capcom resuscita i mitici *Ghosts 'n' Goblins* e *Karnov* che fecero furore durante la metà degli anni Ottanta, aggiungendo numerose varianti e novità, come la possibilità di parlare ai personaggi che s'incontrano, usare oggetti e armi e volare, sebbene per brevi tratti. La grafica è ben definita, l'accompagnamento sonoro è buono, sebbene le musiche tetre dopo un po' risultino noiose. Il gioco è molto profondo e la difficoltà elevatissima: in certi punti sembra di rigiocare l'indimenticabile *Cybernoid* della Hewson: da qualsiasi parte vi muoviate, morirete sicuramente (se ne potrebbe trarre una legge alla Arthur Bloch). Se avevate apprezzato la saga di *Castelvania* e *Fortress of Fear*, *Gargoyle's Quest* è un platform-action che non vi deluderà.



I mostri arrivano da tutte le parti ed è veramente difficile salvarsi.

Firebrand si getta a capofitto nella voragine per sfuggire ai nemici.

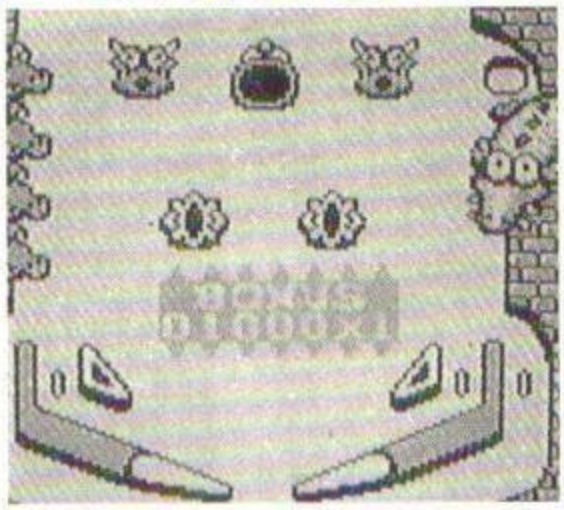
REVENGE OF THE GATOR

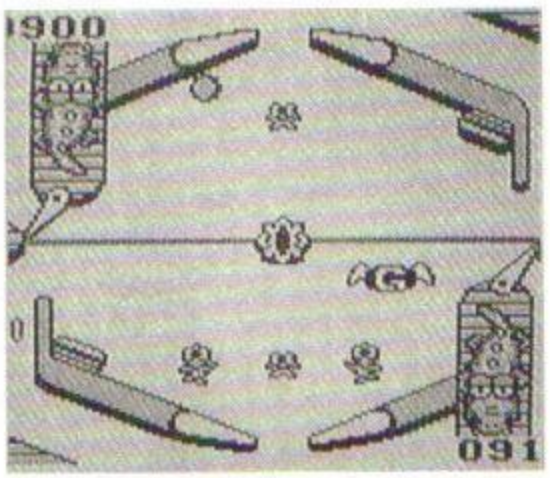
Se siete contro la caccia ai coccodrilli, questo gioco non fa per voi. Se detestate vedere dei poveri rettili scuoiati per realizzare portafogli, scarpe, borse e cinture, allora girate pagina, perché l'obiettivo di *Revenge Of The Gator* è proprio quello di "fare la pelle" ad un alligatore.

Moralismi a parte, il titolo della HAL non è altro che una simulazione elettronica di flipper a scorrimento verticale (anzi, a schermi a scomparsa), costituita da quattro schermi tra loro collegati. Nella migliore tradizione giapponese non mancano power up (ce ne sono addirittura otto: da quello che incrementa il peso alla pallina all'altro che altera la forza di gravità) e schermi bonus (tre). Il primo è una sorta di *Breakout*: scopo del gioco è eliminare il maggior numero di mattoncini e il coccodrillo presente; nel secondo avrete a che fare con uova di rettile e nel terzo dovrete colpire i coccodrillini che svettano dai loro nascondigli. Il gioco è zeppo di scorciatoie, passaggi segreti, extra bonus: il divertimento è assicurato.

Si parte con tre palline, perdendole, verranno inghiottite dal famelico coccodrillo giapponese, che si distingue dagli altri per la classica fisionomia da cartone animato. *Revenge Of the Gator* è un gioco divertentissimo, immediato e coinvolgente. È la versione computerizzata di flipper più giocabile che abbia mai visto: il movimento della pallina è realistico ed efficace. Il gioco spazza via la concorrenza anche su macchine più grandi: è infatti più giocabile di *Alien Crush* e *Devil's Crush* per PC Engine e perfino di *Pinball Magic* della Loriciel per Amiga. L'unico neo rimane il fatto che gli schermi sono a scomparsa, il che può forse confondere le cose, anche se non penalizza irreparabilmente il gioco.

La HAL aveva precedentemente realizzato *Rollerball* per NES, riscuotendo un ottimo successo. Si ripete quindi anche con *RotG* che, non a caso, è stato giudicato come il sesto miglior titolo nella classifica "Best of all the Time for Gameboy" da Nintendo Power, il vangelo di casa Nintendo.





Semplice e accattivante. *Revenge of the Gator* è uno dei migliori flipper per computer.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK	New price	650.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512K	New price	699.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA	New price	900.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA	New price	1.030.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA+AMIGA VISION	New price	1.340.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	New price	1.680.000
AMIGA 2000+HD20MB FUJITSU+ESPANSIONE 2MB	New price	1.990.000
AMIGA 2000+HD 40MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB		2.200.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE

Monitor

PHILIPS 8833 SERIE II		430.000
COMMODORE 1084S-NEW		450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC		780.000
SAMTRON VGA 800X600 COLORE SAMTRON		600.000
INTRA VGA 640X480 COLORE	New!!!	550.000
INTRA MULTISCAN 1024X768 0,31 DOT PITCH COLORE	New!!!	635.000
INTRA MULTISYNC 1024X768 0,28 DOT PITCH COLORE	New!!!	790.000
NEC 3D 14"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE		990.000
NEC 4D 16"MULTISYNC 1024X768 " " "		1.990.000
NEC 5D 20"MULTISYNC 1280X768 " " "		3.400.000

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	New price	68.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK	New price	80.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA	New price	260.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA		400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIBILE A 8MB		360.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP		380.000
MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXUS	New!!!	460.000
MODULO SIMM 1MB 80/70 n/s PER HARD CARD/ESPAN.GVP	New!!!	110.000
CHIP MEMORY 44256 1MB(8 CHIP) PER CONTROLLER A2091	New!!!	85.000

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU		250.000
HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS	New price	470.000
HARD DISK SCSI e AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM	New price	530.000
HARD DISK SCSI e AT 80MB QUANTUM 11/15MS	New price	765.000
HARD DISK SCSI e AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SLIM	New price	940.000
HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS	New price	1.090.000
HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS		1.350.000
HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS		1.500.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB		1.520.000
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB CON CHIP 44256		280.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB CON MODULI SIMM	New price	399.000
CONTROLLER NEXUSESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE!!!	New!!!	460.000
CONTROLLER ICD A500 INTERNO+HD40MB 2" 1/2	New!!!	CHIEDERE
CONTROLLER GVP A500 EST.ESPANDIBILE 8MB		
CON 20MB FUJITSU	New!!!	900.000
CON 40MB FUJITSU	New!!!	1.100.000
CON 52MB QUANTUM 11MS		1.200.000
CON 105MB QUANTUM 11MS	New price	1.500.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE AUDIO VIDEO CON AUDIO STEREO		230.000
DIGITALIZZATORE C.S. CON FILTRATURA ELETTRONICA COLORI		370.000
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD	New price	259.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III+Photon paint		535.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO		369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA		860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN		1.190.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST		1.670.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON DII GRIGIO		399.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI	New price	1.460.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8		640.000
TAVOLETTA GRAFICA EASYL 2000 12X8		710.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1	New price	149.000
DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER+AUDIOMASTER	New!!!	249.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA		50.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882	New!!!	2.990.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP COME SOPRA,MA A 50MHZ		4.200.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500		160.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONOCROMATICA		389.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000		130.000
CABINET IN METALLO DA METTERE SOPRA AMIGA 500		110.000
DRIVE ESTERNO GVP CON INTERRUTTORE		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE	New price	135.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE		249.000
SINCRO EXPRESS III COPIATORE HARDWARE POTENTISSIMO	New!!!	89.000
KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2	New!!!	86.000
DEVIATORE MOUSE/JOYSTICK	New!!!	29.000
BOOT DF1(PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA)	New!!!	19.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI(PER KICK OFF,OVER THE NET ETC..)	New!!!	29.000

CDTV COMMODORE GARANZIA COMMODORE ITALIA	**1.150.000**

VENDITA PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME
VIA LIGURIA 34
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE		285.000
MANNESMANN MT82 9AGHI 80 COLONNE		600.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80 COLONNE		625.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136 COLONNE		850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80 COLONNE 360X360		990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136 COLONNE 360X360		1.280.000
NEC P90 24 AGHI 400CPS 136 COLONNE 360X360 COLORE	New!!!	2.800.000
NEC S60 LASER 300DPI 6PAG/MIN 1,5 MB RAM	New!!!	2.880.000
NEC S60P LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM	New!!!	4.490.000
KIT COLORE PER NEC P60/70	New!!!	261.800
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE		320.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS		369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS		489.000
HEWLETT PACKARD LASERJET IIP		2.020.000
HEWLETT PACKARD PAINTJET GETTO INCHIOSTRO COLORE		2.750.000
HEWLETT PACKARD DESKJET		1.200.000
CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS(getto d'inchiostro)PORTATILE		635.000
CANON LBP-4 LASER 300DPI 4PAG/MIN	New!!!	1.940.000
CANON LBP-8 LASER 300DPI 8PAG/MIN	New!!!	2.600.000

Console !!!!!

SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E ALIMENTATORE	289.000
ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK)	90.000
CONTROL PAD PER MEGADRIVE	35.000
SUPER FANICOM JAPAN,2 JOYPAD E ALIMENTATORE	488.000
PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	279.000
GIOCHI DA LIRE 60.000	
ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

Pc-compatibili

DESKTOP **286 16/21** HD40MB 1MB DRIVE 1.44 VGA 256	1.250.000
DESKTOP **386 SX 16** HD40MB 1MB DRIVE1.44 VGA 256	1.590.000
DESKTOP **386 25** HD40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	1.990.000
DESKTOP **386 33** 64CACHE HD40MB 2MB DRIVE1.44 VGA 256	2.390.000
DESKTOP **386 40** 128 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	2.890.000
DESKTOP **486 33** 256 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA 256	4.000.000
DIFFERENZA MINITOWERcon led	+ 50.000
" TOWER con led	+130.000
" 1MB AGGIUNTIVO 44256	+ 80.000
" 2MB AGGIUNTIVI SIMM	+190.000
" DRIVE AGGIUNTIVO 5" 1/4 TEAC	+120.000
" VGA TRIDENT 1MB 1024X768 256 COLORI	+100.000
" VGA 1MB 1024X768 **32000 COLORI**	+260.000
" HARD DISK **52MB QUANTUM**	+ 60.000
" HARD DISK **80MB QUANTUM**	+260.000
" HARD DISK **105MB QUANTUM**	+436.000
" HARD DISK **210MB QUANTUM**	+960.000

CARATTERISTICHE COMUNI: M.B. **FOX/JAGUAR, DRIVE TEAC HARD DISK QUANTUM**
SICURI DI OFFRIRE AI NOSTRI CLIENTI UN OTTIMO PRODOTTO LA **GARANZIA** PER LE PARTI MECCANICHE IN MOVIMENTO E' DI **18 MESI** (HARD DISK E DRIVE) **12MESI** PER I COMPONENTI

Periferiche Ms-Dos

VIDEON III PER PC	620.000
SCANNER GENIUS GS-105 COLOR	820.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS 1212+STILO S01	500.000
SOUNDBLASTER SCHEDA AUDIO STEREO 24 VOCI	350.000
CD ROM HITACHI 3600 INTERNO	1.050.000
CD ROM HITACHI 1600S ESTERNO	1.380.000
TELEVIDEO MS DOS	Chiedere
CAVO PER PC (COLLEGAMENTO PC/CGA ALLA TELEVISIONE)	Chiedere

Mega offerta!!!!

AMIGA 2000 CON HARD DISK 80MB QUANTUM
MONITOR COLORE NEC 3D
ANTIFLICKER NEW !!!
CONTROLLER GVP+2MB MODULI SIMM
SECONDO DRIVE INTERNO
L.3.990.000

Offerta A500

AMIGA 500+ESPANSIONE 512kb
DRIVE ESTERNO GVP
MONITOR 1084s NEW!!!
TAPPETINO MOUSE+PORTA DISCHI 80
2 JOYSTICK
L.1.300.000

MEGA OFFERTA A3000

AMIGA 3000 25MHZ HD 52MB 2MB
MONITOR MULTISYNC NEC 3D 1024X768
5.790.000

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA E SONO VALIDI SOLO PER CORRISPONDENZA.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK: 10PZ L.850 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 OLTRE TELEFONARE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA FAMIGLIA (POCO TRANQUILLA) I SIMPSONS

I Simpsons stanno per invadere i nostri teleschermi. Ne hanno fatto dei cartoni animati, delle magliette e ora anche un coin-op...

Se siete dei tipi tranquilli, se riuscite a finire sempre il vostro lavoro in tempo e se vi svegliate la domenica mattina per lavare la macchina allora non continuate a leggere. Al contrario se avete l'abitudine di indossare magliette chiassose, se non andate affatto d'accordo con il vostro parrucchiere, se la vostra camera sembra aver subito un bombardamento, se vi piace urlare come pazzi nei luoghi pubblici e avete sempre un diavolo per capello - allora possiamo affermare con sicurezza che sareste degli ottimi potenziali spettatori per I Simpsons.

I Simpsons? Ma certo, il cartone animato di Matt Groening che ha catturato l'immaginazione di un'intera generazione di esseri umani - e li ha trasformati in completi bastardi! Il cartone animato che ha avuto il coraggio di mostrare la vita familiare - e l'energia nucleare - come è realmente... esplosiva. E, del resto, è davvero divertente.

Naturalmente, era solo questione di tempo prima che una serie così fortunata si trasformasse in un videogioco. Perciò eccolo qua, grazie alla Konami.

La Konami ha recentemente riscosso parecchi successi con alcuni personaggi di cui ha ottenuto la licenza. Per la precisione con quattro personaggi, quattro Tartarughe Ninja che si sono rivelate un buon investimento. Infatti il loro coin-op a quattro giocatori che utilizza questi strani eroi è stato una vera fonte di guadagno. Ma questi erano personaggi perfetti per un coin-op. Fare un gioco su delle tartarughe ninja mutanti è questione di cinque minuti. Ma che dire dei Simpson? Una lotta all'ultimo sangue nel tinello tra i membri della famiglia? O forse il giocatore potrebbe vestire i panni di Homer (il padre) nella centrale nucleare mentre cerca di smaltire i differenti tipi di scorie radioattive che scendono da un nastro trasportatore prima che venga raggiunta la massa critica?

The Simpsons. Mai rischiare di perdere dei soldi mettendo un briciolo di innovazione in un gioco...

Quale scenario innovativo ha preparato la Konami per sfruttare al meglio questa licenza? *Ninja Turtles II* con i personaggi della famiglia Simpson, ecco cosa. Ebbene sì, si tratta di un altro picchiaduro a quattro giocatori...

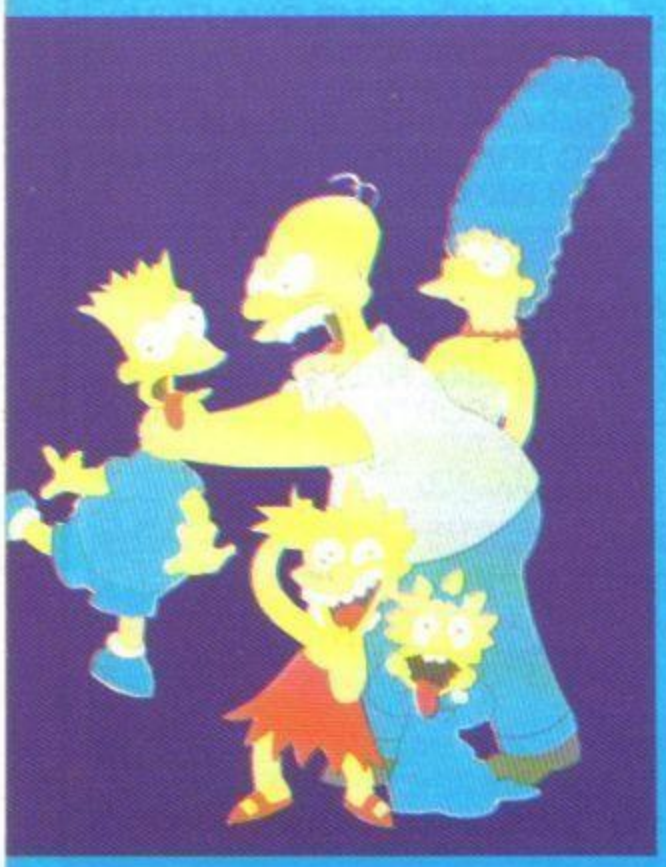
Probabilmente alla Konami pensano che dopo un successo possano basarsi sulla stessa formula. Dopotutto come dare loro torto? È un po' come dire, "Ho bevuto due litri di vino e mi sento davvero bene - quindi ciò di cui ho bisogno per sentirmi ancora meglio sono altri due litri!" Ma anche se hanno usato il vecchio formato del picchiaduro a scorrimento orizzontale, per loro fortuna, a causa della natura stilizzata dei disegni di Groening, del buon suono digitalizzato e di un po' di immaginazione nell'uso dei personaggi, il coin-op dei Simpsons non è un completo disastro.

All'inizio del gioco il giocatore può scegliere che membro della famiglia intende impersonare. Naturalmente, ognuno vorrebbe essere Bart (il personaggio principale) ma solo uno può scegliere quel ruolo. Se siete più di uno e qualcuno sta già affrontando gli avversari con il suo skateboard allora dovrete scegliere tra Lisa (la sorella) che combina un putiferio con la sua corda per saltare, Homer che si difende con la fedele boccia da bowling o Marge (la madre)... armata di un potente aspirapolvere. Forse può non sembrare il massimo ma in realtà è divertente.

La storia vede l'intera famiglia a spasso per Springfield per fare la spesa imbattersi in una rapina in una gioielleria - il problema è che il ladro inciampa nella famiglia mentre esce dal negozio e la gemma vola per aria finendo proprio in bocca a Baby Simpson.

I delinquenti rapiscono allora la bambina e la famiglia si lancia all'inseguimento. Da questo punto in poi ci sono orde di banditi al supermercato, orde di banditi al luna park e così via, che i giocatori (la famiglia) devono eliminare. L'energia, che viene ridotta dagli attacchi nemici, può essere recuperata mangiando gli hamburger, gli hotdog e le torte che compaiono di tanto in tanto.

Il gioco è noioso - sebbene sia utile giocarlo un paio di volte perché si intravede un barlume della vera natura surreale dei Simpson di tanto in tanto. Ma la vera lezione è che bisogna diffidare delle grandi licenze. I soldi che le società devono pagare per acquistare i diritti di utilizzo questi personaggi sono un buon motivo per non rischiare facendo qualcosa di straordinario anche se questo significa tradire lo spirito dei personaggi originali. *The Simpsons* non avrà mai il successo delle *Turtles*.



Homer tiene continuamente sotto controllo i suoi pochi capelli (sopra) mentre la famiglia cerca in lui una guida (destra).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio
02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore
02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE & VIDEOGIOCHI NOVITA'

I PREZZI COME SEMPRE I PIU' COMPETITIVI!!!

GAMEBOY + VIDEOGIOCO OMAGGIO
(portatile con cuffia e batterie) **L. 148.000**
COME SOPRA CON DUE GIOCHI **L. 175.000**
VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI DA L.29.000

SEGA GAMEGEAR
(portatile a colori)
L. 298.000

SUPEROFFERTE
A PREZZI FANTASTICI
COMBINAZIONI CONSOLE + GIOCO!!!

MEGADRIVE
giapponese (cavo scart OMAGGIO) **L. 288.000**
GIOCHI DA L.39.000 "ESEMPIO" SONIC THE HEDGEHOG L.95.000

PC ENGINE "NEC" L. 288.000

Versione portatile a COLORI
PC ENGINE "GT" L. 648.000

ULTIME NOVITA'

NINTENDO SUPERFAMICOM
(con cavo scart, alimentatore & 2 joypad) **L.488.000**

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI NOVITA' A PARTIRE DA L.99.000

CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 29.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

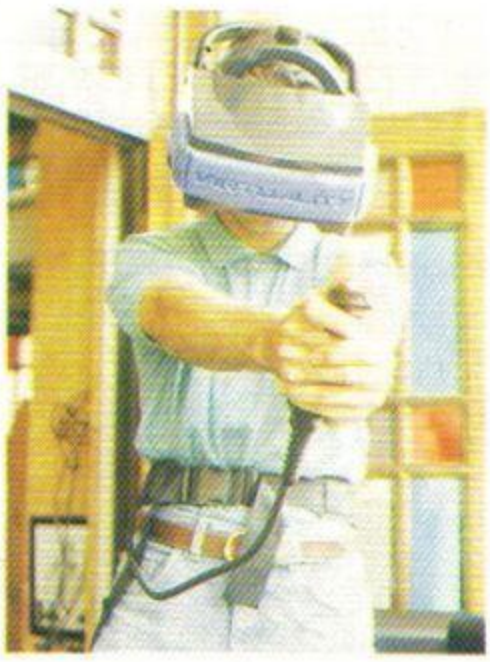
IMPORTAZIONE DIRETTA
ULTIME NOVITA' DAL GIAPPONE
TUTTI GLI ACCESSORI PER CONSOLLE
ARRIVI SETTIMANALI
RICHIEDI IL N/S NUOVO LISTINO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VELOCITA' virtuale

La Realtà Virtuale colpisce ancora! E finalmente è pronta per sbarcare in Italia. Da Palazzolo Milanese Giorgio Baratto ha raccolto le ultime notizie



(In alto) "Bella questa macchina. Ha tutto? Freni, frecce?" Un'esperienza di guida unica con l'SD 1000.
(Sopra) La "Macchina".
(Destra) "Giorgio! Smettila di sparare agli alieni in salotto!" "Sì, mamma..."

Come ricorderanno i lettori più affezionati, sul numero di gennaio avevamo presentato in esclusiva il sistema di Realtà Virtuale chiamato Virtuality. Adesso, finalmente, la macchina è arrivata in Italia, e più precisamente presso la R&C Elgra di Palazzolo Milanese.

Il modello di cui avevamo parlato era l'SD 1000, la prima "macchina" a mantenere le promesse fatte in ambito di RV. Adesso, oltre le applicazioni fornite nel modello standard, è disponibile un kit che trasforma la "poltrona" virtuale della W Industries nell'abitacolo di un'automobile.

Il kit permette di collegare un volante, le marce, freni, frizione e acceleratore al sistema standard, trasformandolo così in una vera e propria automobile. Le capacità del programma dedicato permetteranno di vivere la sensazione di essere davvero alla guida di una vettura e sicuramente aiuterà molti a perdere quei tentennamenti, tanto fastidiosi, propri dei principianti del volante.

Sono sicuro che vi starete già chiedendo dove trovare l'SD 1000 per poterlo provare. E qui cominciano, ma speriamo che non durino a lungo, le dolenti note. Un sistema Virtuality costa intorno agli 80 milioni di lire e, a meno che voi non siate figli di qualche magnante dell'industria o stilista, o preferiate una vettura simulata virtualmente piuttosto che acquistare l'ultimo modello della BMW, difficilmente potrete provarlo a casa vostra. Sembra che alcune tra le più grandi sale giochi di tutta Italia si stiano interessando al sistema, e quindi tenete d'occhio il vostro ritrovo video ludico preferito nella speranza che presto arrivi a farvi visita un SD 1000.

Noi della redazione abbiamo provato tutti i programmi attualmente disponibili per il Virtuality, e vi posso assicurare che non esistono parole per descrivere le sensazioni che si provano, perché l'esperienza che offre un SD 1000 è talmente straordinaria che deve essere provata per essere creduta. Quando si vola con l'Harrier in *VTOL*, si cominciano a cercare gli aerei nemici con lo sguardo, e cioè muovendo la testa, e non appena si vedono si comincia a sparare, le mitragliaci però sono di fronte all'aereo e non dove noi stiamo guardando. La percezione del videogiocatore cambia totalmente abituati come siamo ad avere un area d'azione limitata allo schermo che stiamo fissando. Non dimenticate di seguirci su queste pagine per ulteriori notizie Virtuali e se proprio non state nella pelle potete telefonare alla R&C Elgra per informazioni ed eventuali dimostrazioni (02-99043009)..

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Professione Computer SAS di Vitale A.&C.

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA
NUOVA SEDE PROVVISORIA: FLERO BS - Via Aldo Moro 2.
tel/fax 030 2681454

20.000 Leghe Sotto I Mari 33.000	Blue Max 42.000	Empire 42.000	Grid Start 9.000	Logical 42.000	Predator 2 25.000
500 Cc Moto Manager 50.000	Bowls 13.000	Eswat 29.000	Hard Ball II 42.000	Lombard Rac Rally 16.500	Prehistorik 25.000
688 Sub Marine Attack 42.000	Brat 25.000	Eye Of The Beholder 59.000	Hard Drivin' II 25.000	Lost Patrol 42.000	Prince of Persia 25.000
A10 Tank Killer 67.000	Breach II 42.000	F 15 Strike Eagle II 67.000	Harpoon 52.000	Lotus Esprit Turbo Challenge 42.000	Projectyle 42.000
Action Service 43.000	Buck Rogers 67.000	F 16 Combat Pilot 50.000	Hero Quest by Gremlin 42.000	Lupo Alberto 25.000	Pro Sport Challenge 50.000
Adidas Tie Break 25.000	Budokan 42.000	F 19 Stealth Fighter 59.000	Horror Zombies 25.000	M1 Tank Platoon 59.000	Protector 9.000
Advanced Destroyer Simulator 25.000	Cadaver 42.000	F 1 GP Circuits 25.000	Hot Shot 9.000	Masterblazer 42.000	Pro Tennis Tour 2 42.000
Advanced Tactical Fighter II 50.000	Canton 42.000	F 1 Manager 1990 42.000	HR-35 9.000	Mean Streets 25.000	Puffy's Saga 25.000
Adventure Contsruction Set 42.000	Captive 42.000	F 29Retaliator 42.000	Hunt Of Read October 42.000	Mega Phoenix 25.000	Puzznic 25.000
Afrika Korps 42.000	Carthage 42.000	Falcon F 16 50.000	Hydra 25.000	Mercenary 16.500	Railroad Tycoon 67.000
African Raiders 33.000	Carvup 25.000	Falcon Mission Disk 2 42.000	Hypnotic Land 25.000	Metal Master 50.000	Rainbow Island 25.000
After Burner 16.500	Centurion 50.000	Fast Break 42.000	Ice Hockey 9.000	Miami Chase 16.500	Robocop 2 25.000
Air Supply 25.000	Champion Of The Ray 42.000	Ferrari Formula One 42.000	Ilyad 42.000	Midwinter 59.000	R-Type 16.500
All Time Favourites 38.000	Chaos Strike Back 42.000	Fighter Bomber 50.000	Indy 500 42.000	Mig 29 Fulcrom 50.000	SDI- Strategic Defence Initiative 16.500
Alpha Waves 50.000	Chase HQ 2 25.000	Fighter Bomber Mission Disk 25.000	Insector Hecti in the Inter Change 25.000	Moonshine Racer 25.000	Secret Monkey Island 59.000
A.P.B. 16.500	Chuck Yeager's AFT 50.000	Fire Blaster 9.000	Insects in Space 25.000	Mouse Trap 9.000	Shadow Dancer 25.000
Arkanoid Revenge Of Doh 16.500	Coinop Hits II (5 Giochi) 42.000	Flimbo's Quest 25.000	Internationale Karate plus 16.500	M.U.D.S. 42.000	Shadow of the Beast 2 59.000
Armour Geddon 42.000	Colorado 16.500	Flood 42.000	I Play 3D Soccer 50.000	NAM 42.000	Shadow of the Beast 42.000
Atomino 42.000	Crime Wave 25.000	Flyght Pat 737 9.000	Ishido 50.000	Narc 25.000	Shadow Warrior 25.000
Awesome 59.000	Cybercon III 25.000	Football Manager W. Cup Edition 42.000	Iznogoud 33.000	Narco Police 25.000	Sim City 50.000
Back To The Future III 25.000	Daley Thompson Olimpics Ch. 16.500	Formula One 3D 42.000	James Pond 25.000	Nightbreed Arcade 25.000	Ski or Die 42.000
Badlands 25.000	Das Boot 42.000	Frost Byte 9.000	Judge Dredd 25.000	Obitus 59.000	Sly Spy Secret Agent 25.000
Barbarian II 16.500	Defender Of The Crown 16.500	Full Blast (Game Collection) 50.000	Jupiter's Master Drive 42.000	Operation Harrier 25.000	Speedball II 16.500
B.A.T. Ita 50.000	Defendere Of The Earth 16.500	Full Metal Planete 33.000	Kick Off 2 25.000	Pang 25.000	Stellar 7 50.000
Batman 16.500	Demolition 9.000	Galdregons Domaind 16.500	Kick Off 2 Expanded per 1 MB 42.000	Panza Kick Boxing 25.000	Stormball 25.000
Batman The Movie 25.000	Dick Tracy 42.000	GBA Basketball 26.000	Kick Off 2 Final Whistle 25.000	Passing Shot 16.500	Strider 2 25.000
Battlechess 50.000	Dino Wars 42.000	Geisha 50.000	Kind of Magic 3 (Collezione) 42.000	PGA Tour Golf 50.000	Supercars II 42.000
Battlechess II 59.000	Disc 50.000	Gengis Khan 50.000	Kriptonegg 33.000	Phalanx 9.000	Super Hang On 16.500
Battle Command 42.000	Double Dragon II 25.000	Ghostbusters II 42.000	Last Ninja 2 16.500	Player Manager 42.000	Super Monaco GP 25.000
Betrayal 59.000	Dragon Breed 25.000	Ghouls'n'Ghost 25.000	Last Ninja 2 Remix 42.000	Plutos 9.000	Super Off Road Racer 25.000
Big Game Fishing 50.000	Dragon's Lair II Time warp 84.000	Gods 42.000	Leggend of Djel 33.000	Populos 42.000	Switchblade II 42.000
Billiard Simulator 34.000	Dr. Fruit 9.000	Golden Axe 42.000	Lemmings 42.000	Populos Promise Land Disk 20.000	Swiv (Silkworm IV) 25.000
Bionic Commando 16.500	Duck Tales 42.000	GP Tennis Manager 42.000	License to Kill 16.500	Power Monger 50.000	Team Yankee ITA 42.000
Blazing Thunder 25.000	Dunger Master 42.000	Grid Runner 16.500	Life & Death 42.000	Power Up (Collection) 42.000	Toki 25.000

OLTRE 500 APPLICATIVI ORIGINALI PER AMIGA

OLTRE 700 GIOCHI ORIGINALI PER AMIGA

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI ATARI e PC

AMIGA AI MIGLIORI PREZZI!

AMIGA 500 L.645.000
Amiga 500 1Mb + 2 giochi + 2 Joystick L.750.000
AMIGA 2000 + Amiga Vision L.1.340.000
Amiga 3000 25/52 + Panasonic Multisync L.5.900.00
CDTV L.1.300.000

INOLTRE I PC AL PIU' BASSO PREZZO D'ITALIA!!!

PC 286/16Mhz/1Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.1.815.000 IVATO

PC 386sx/16Mhz/1Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.2.165.000 IVATO

PC 386/25Mhz/4Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.2.800.000 IVATO

Stampante Laser Texas MICROLASER
gestisce A4/B5/letter/legal/executive/invoice/buste/etichette/lucidi; risoluzione 300x300 emulazione HP LaserJetII; postscript opzionale
L.1.925.000 + iva

Stampante Laser Mannesmann MT-906 PostScript
gestisce A4/B5/letter/legal/etichette/buste/lucidi risoluzione 300x300 dpi, memoria RAM2.5Mb
L.3.320.000+iva

Stampante Laser Star Star Laser 08 II
gestisce A4/B5/letter/legal/executive memoria RAM 1Mb, risoluzione 300x300dpi, velocità 8 pagine per minuto; postscript opzionale
L.2.230.000 + iva

Mannesmann MT-81
L.290.000
9 aghi, 80 colonne, 130 caratteri per secondo

Mannesmann MT-82 L.590.000
24 aghi, 80 colonne, 160 caratteri per secondo, risoluzione 360x360 punti per pollice...

Hard Disk Quantum...

PD-40 40Mb AT o SCSI 470.000
LPS-52 52Mb AT o SCSI L.530.000
PD-80 80Mb AT o SCSI L.765.000
LPS-105 105Mb AT o SCSI L.940.000
PD-120 120Mb AT o SCSI L.1.090.000
PD-170Mb AT o SCSI L.1.350.000
PD-210 AT o SCSI L.1.500.000

STAMPANTI STAR

LC-20 9aghi,B/N,80col,150cps,240dpi L.355.000
LC-200 come LC-20 a colori L.495.000
LC-15 come LC-20 carrelo a 136col L.600.000
LC-24/200 24aghi,B/N,80col,167cps,360dpi L.660.000
LC-24/200 Color L.725.000
LC-24/15 come LC-24/200 carrello a 136col L.835.000

PROMOZIONE GIOCHI ORIGINALI AMIGA

Scegline 3 pagandone solamente 2

nota che pur se in offerta abbiamo ugualmente mantenuto lo sconto del 15% sul listino del distribuore

Asterix L.38.000
Blue Angels L.42.000
Bubble Plus L.33.000
Damocles L.33.000
Damocles Mission #1 Data Disk L.20.000
Football Manager W.Cup Edition L.42.000
Fusion L.42.000
Gold of America L.61.000
Hardball II L.42.000
Keep The Thief L.50.000
Kripton Egg L.33.000
Limes & Napoleon L.32.000
Second Out L.32.000
Skiddo L.33.000
Skrull L.32.000
Snoopy L.42.000
Space Battle L.33.000
Starflight L.32.000
Super League Soccer L.42.000
The Days of the Viper L.32.000
Toyottes L.42.000

La ditta Professione Computer fa esclusivamente vendita per corrispondenza, tutti i prezzi dove non diversamente specificato sono da intendersi IVA INCLUSA !!!
Il nostro catalogo hardware comprende attualmente circa 650 articoli, oltre la metà dedicati ad Amiga, disponiamo di quasi tutte le periferiche utili sia all'hobbysta che al professionista...
SOTFWARE originale in pronta consegna per Amiga, su ordinazione per Atari e PC

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.320000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Tastiera Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000

* * * * * * * * * * * * * * * * * * * *

Canon ION Still Video Camera
Per registrare immagini attraverso
un segnale video su floppy disk
L. 1.490.000

Super Famicom

Big Run
Gradius III
Hole In One
Final Fight
F-Zero
Actraiser
Pilot Wings

➡Prezzi IVA compresa
➡Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Advanced Destroyer Sim.	30000	30000	30000
Back To The Future III	30000	30000	50000
Bat	60000	60000	60000
Betrayal	**70000**	**80000**	
Big Game Fishing	60000	70000	60000
Billy The Kid	**50000**	**60000**	**50000**
Centurion	**60000**	**60000**	
Champion Of The Ray	**50000**		
Crimes Does Not Pay	**50000**	**50000**	
Crystals Of Arborea	**40000**	**Soon**	**Soon**
Final Fight	**30000**		
Disc		**60000**	**70000**
Eco Phantoms	50000	50000	50000
England Champ. Special	**30000**	**50000**	
F-29 Retaliator	**50000**	**60000**	
Feudal Lords	**50000**	**Soon**	**60000**
Gods	50000		50000
Gold Of The Aztec	**30000**	**30000**	
Jet Fighter II		**80000**	
Key To Maramon		**70000**	
Kick Off Final Whistle	30000		30000
Kick Off II	50000	50000	
Kick Off Winning Tactic	**20000**		
Lemmings	**50000**	**70000**	
Life & Death II	Soon	50000	
Links "Golf"		100000	
Magic Candle I		**70000**	
Medieval Lords		70000	
Megatraveller I	60000	60000	
Moonbase	**60000**		
Navy Seals	30000		50000
Predator II	30000	30000	30000
Railroad Tycoon	**80000**		
Renegade Legion Interc.	Soon	70000	
Riders Of Rohan	60000	60000	60000
Road & Car 1		35000	
Shadow Sorcerer	60000	60000	60000
Shanghai II	Soon	60000	Soon
Sim City Ancient City	35000	35000	35000
Sim City Future City	35000	35000	Soon
Sim City Terrain Editor	25000	25000	25000
Stellar 7	60000	60000	
Super Skweek	**50000**		**60000**
Supercars II	50000		50000
Test Drive III	Soon	65000	
TV Sports Basketball		70000	
U.M.S. II Italiano	70000	80000	70000
Wing Commander M.I		**30000**	
Wing Commander M.II		**30000**	
Wonderland	70000	70000	70000

TITOLO	AMI	IBM	ATA
3D Construction Kit	100000	100000	
Battle Chess II	**60000**	**70000**	
Bill & Ted	70000	72000	
California Games II		**70000**	
Castles	Soon	60000	
Chuck Yeagers Air Combat	Soon	70000	
Command HQ		**80000**	
Corporation	**40000**	**50000**	
Cruise For A Corpse	Soon	Soon	Soon
Death Knights Of Krynn	**70000**	**70000**	
Deuteros Millenium 2.2	60000		60000
Elf	**30000**		
Escape From Colditz	50000		50000
Eye Of The Beholder	70000	70000	
F-14 Tomcat		**60000**	
F-15 II Scenary Disk		**50000**	
F1 G.P. Circuits	30000		Soon
F-15 Strike Eagle II	60000	60000	60000
First Samurai	Soon	Soon	Soon
Gauntlet III	Soon		
Halls Of Montezuma	**70000**		
Heart Of China		90000	
Hero Quest	50000		
Hunter	**Soon**	**Soon**	
Jahangir Khan Squash	40000		
King Quest V Sierra		100000	
Last Battle	**Soon**		
Life & Death	50000		
Links Pinehurst Add. Course		**70000**	
Lords Of Doom	40000	50000	
Manchester United Europe	**50000**	**50000**	
Mario Andretti's	Soon	60000	
Martian Dreams "Ultima"		70000	
Megafortress	70000	80000	
Megaphoenix	**30000**	**30000**	
Metal Mutant	**40000**	**50000**	
Midwinter II	70000	80000	70000
Monkey Island 256 colori	70000	90000	
Ninja Rabbit	20000	30000	
P.P. Hammer	**50000**		
Prehistorik	30000	30000	
Rise Of The Dragon	90000	90000	
Sand Of Fire		**70000**	
Secret Of Silver Blade	**70000**		
Sim Hearth	Soon	90000	Soon
Switchblade II	50000		
Virtual Worlds Compilation	**50000**	**50000**	
Viz	30000		30000
Wings Commander		60000	
Worlds At War	50000	60000	

MEGADRIVE

After Burner II	New Zealand Story
Air Diver	Phantasy Star II
Alex K.idd M.W.	Phelios
Alterated Beast	Rambo III
Ishido	Rastan Saga II
Batman	Zany Golf
Columns	Space Harrier II
Fatal Labyrinth	Super R. Basket
Volfied	Thunderforce II
Rainbow Islands	Whip Rush
Fatman	World Soccer
Ghostbusters	XDR
Great Hurricane	Hellfire
Insector X	Klax
Moonwalker	Revenge Of Shinobi
Strider	Golden Axe
Four Hero Master	Ghouls'N'Ghost
Axis	Super Hang On
Atomic Robokid	Truxton
Budokan	Super Monaco GP
Shadow Blasters	Ringside Angel
Populous	Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK GENESIS TAC 50 L.49000

Amiga 500

Garanzia Commodore Italiana
L. 650.000

Soundblaster V1.5

L. 390.000

C/MS Kit for Sound Blaster
L. 90.000

Geoworks Ensemble

manuale e programma in italiano
L. 299.000

Maxidisk Converter

Trasforma ogni dischetto da 3.5"
portandolo da 720Kb a 1.44Mb
L. 59.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TNT Tricks 'n' Tactics

Riprende la Hot Line. Paolo Paglianti è tornato ed è disponibile il venerdì alle 18 alle 19 per rispondere telefonicamente ai vostri quesiti (02-33100413). Inoltre è in funzione "un'area K" sulla BBS *Ultimo Impero* curata sempre da Paolo Paglianti. Basta collegarsi (con un modem naturalmente) allo 02-55302337

SPACE QUEST IV

Viaggiatori temporali, mangiatori di hamburger stellari, astronauti in pensione, grazie a Giulio Costantini, un intrepido esploratore di Roma potrete terminare l'ultima avventura spaziale della Sierra!
(Nota: se non è specificato, quando troverete una frase tipo "Cliccate sul pollo arrosto", dovrete utilizzare la mano come cursore)

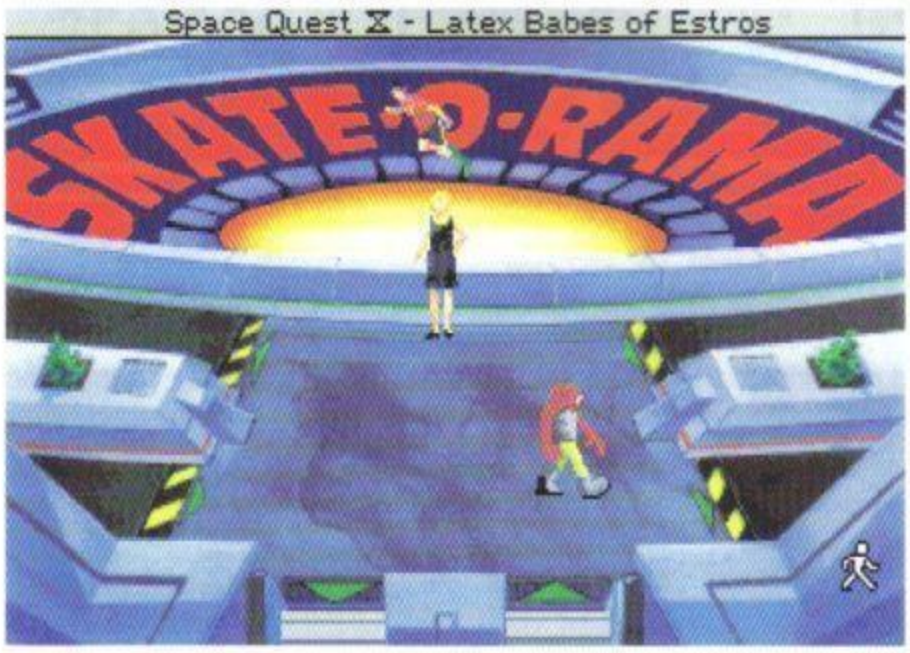
PARTE PRIMA - SPACE QUEST IV VOHAUL'S REVENGE 2

Quando si conclude la stupenda intro, andate a ovest, cliccate sulla macchina, poi sul cassetto del cruscotto e quindi sul computer racchiuso al suo interno. Proseguite due schermate a est, raccogliete la corda e andate due volte a nord. Posizionatevi dietro la seconda colonna, cliccate con la corda sul pavimento e cliccate sul coniglio appena arriva, in modo da imprigionarlo. Ritornate nello schermo precedente e cliccate su tutti i tombini finché non troverete quello che si apre. Scendete nelle fogne, prendete la provetta e premete il pulsante sotto il tappettino. Sorbitevi il discorso e manovrate il disco sulla sinistra sulla porta. Aspettate che esca la poltiglia verde, e senza distanziarla troppo, precedetela all'incrocio successivo: piazzatevi un po' a sinistra e utilizzate la provetta sulla poltiglia per raccoglierne un campione. Andate a sinistra sino alla scala, salite e, non appena potete, raggiungete l'astronave (a destra, per intenderci).

Salite e, scesi, andate a sinistra. Cliccate immediatamente sulla navicella arrivata, inserite il codice e annotate il codice temporale. Quindi premete "Control" e "S" per intraprendere il vostro primo viaggio nel tempo.

PARTE SECONDA - SPACE QUEST X LATEX BABES OF ESTROS

Scendete dalla nave, andate a ovest e piazzatevi sulla sinistra. Quando passa l'ombra, tornate al "vostro" veicolo e scendete per la scalinata. Aspettate che arrivi qualcuno a farvi compagnia, rovistate il cadavere e gettatevi dall'apertura a sud-est del nido. Godetevi la lunga animazione con la vostra ex-ragazza (ma come si fa a piantare una biondona del genere?) ed entrate nel sub. Finita l'altra sequenza animata, quando i tentacoli del mostro stanno per porre fine alla vostra gloriosa carriera, premete il pulsante posizionato sul bracciolo destro della poltrona di comando e prendete immediatamente la bombola d'ossigeno. Quindi lanciate la bombola nelle fauci del mostro, e le due ragazze cambieranno rapidamente opinione su di voi. Fate attenzione alla scena seguente, perché quel tizio che vedete è vostro figlio!



Appena giunti alla Galaxy Gallery, raccogliete la carta del "bancomat" che una delle vostre accompagnatrici ha lasciato cadere e inseritela nello sportello che troverete nello schermo seguente a destra. Quindi andate al negozio di abbigliamento maschile (quello con il marziano che esce e frantuma la vetrina) e parlate al commesso, pagate e uscite. Recatevi ora al Monolith Burger dove dovrete parlare due volte con il Boss, accettate il lavoro, scegliete l'arcade e preparate almeno 26 hamburger. Quando vi ritroverete fuori, andate all'ingresso della Galleria e raccogliete il sigaro lanciato dal vostro ex-datore di lavoro. Andate ora al negozio di abbigliamento femminile (a sinistra dell'ingresso), dove, parlando al droide cambierete look!

Tornate allo sportello automatico e svuotate la cassa; quindi entrate nel negozio di software e, in mezzo alle occasioni, troverete (indovinate un po'!) l'hint book di Space Quest IV! Pagate e recatevi al Radio Shock, date un'occhiate al catalogo, selezionate i gadget, ordinate l'adattatore per il Pocket Palm, e scegliete il secondo della colonna di sinistra. Tornate nel negozio di abbigliamento femminile e cambiatevi. Quindi andate nella sala giochi, piazzatevi davanti al coin-op in alto a destra, e, appena potete, scappate prima che le guardie della temponave vi sforacchino il didietro. Ora tornate all'ingresso della Galleria e tornate subito indietro (che mira penosa!), quindi entrate subito nello Skate'o'Rama. Qui volate a destra, in alto, a sinistra, e, una volta arrivate le tempoguardie, piazzatevi in basso a sinistra. Non sarà difficile impossessarsi della temponave, perché le guardie si faranno fuori a vicenda. Inserite il codice trovato nell'Hint Book e dal pezzo di involucro del chewing gum e vi ritroverete in Space Quest 1!

PARTE TERZA: SPACE QUEST I & SPACE QUEST XII

Entrate nel bar, prendete i fiammiferi sul bancone, e vi ritroverete per la seconda volta con il naso per terra! Vendicatevi facendo cadere le moto dei prepotentoni e tornate nel bar (prima dovrete evitare uno di quei pazzi che vi vogliono investire). Prendete i fiammiferi e tornate alla temponave, non prima di esservi esibiti di nuovo in uno slalom. Andate a Space Quest XII! Versate l'acido nella serratura della porta nella schermata in fondo a destra. Entrate, fumate il sigaro e disponete, con la console, i raggi in modo "innocuo" (= in verticale). Raggiungete la schermata seguente e seguite il percorso fino a un ascensore di cristallo, salite e andate due schermate a destra. Collegate il computer alla presa, date un'occhiata alla mappa e spegnetelo cliccando su "power". Quando scoprite che sta per arrivare un droide, tornate indietro, passando per l'ascensore e, nella prima schermata dopo l'ingresso protetto, girate a sinistra: vi ritroverete nella sala del supercomputerone. Digitate sulla tastiera uno dei numeri che trovate sull'Hint Book (69 65 84 76 69), utilizzate il terminale, inserite il simbolo del droide e quello alla sua destra dentro al simbolo in basso a destra. Uscite dal computerone (con l'icona in alto a sinistra) e raggiungete vostro figlio (dall'ascensore, al piano superiore, passando per la via in alto). Lottate con quel posseduto fino a ricacciarlo nel suo raggio: in questa fase dovrete spostare Roger, altrimenti farà un bel voletto senza paracadute. Scendete dalla scala, inserite il dischetto nel drive e premete prima DISK UPLOAD, poi BEAM UPLOAD, quindi BEAM DOWNLOAD e avrete completato la vostra avventura. Godetevi la scena finale (un po' triste - buah! - noi redattori abbiamo il cuore tenero) e preparatevi per Space Quest V!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Supercars 2

Avevamo promesso lo scorso mese di continuare il nostro vademecum per piloti in erba. Eccovi le mappe e la guida per i livelli Medium e Hard del superbo guida-e-scassa della Gremlin...

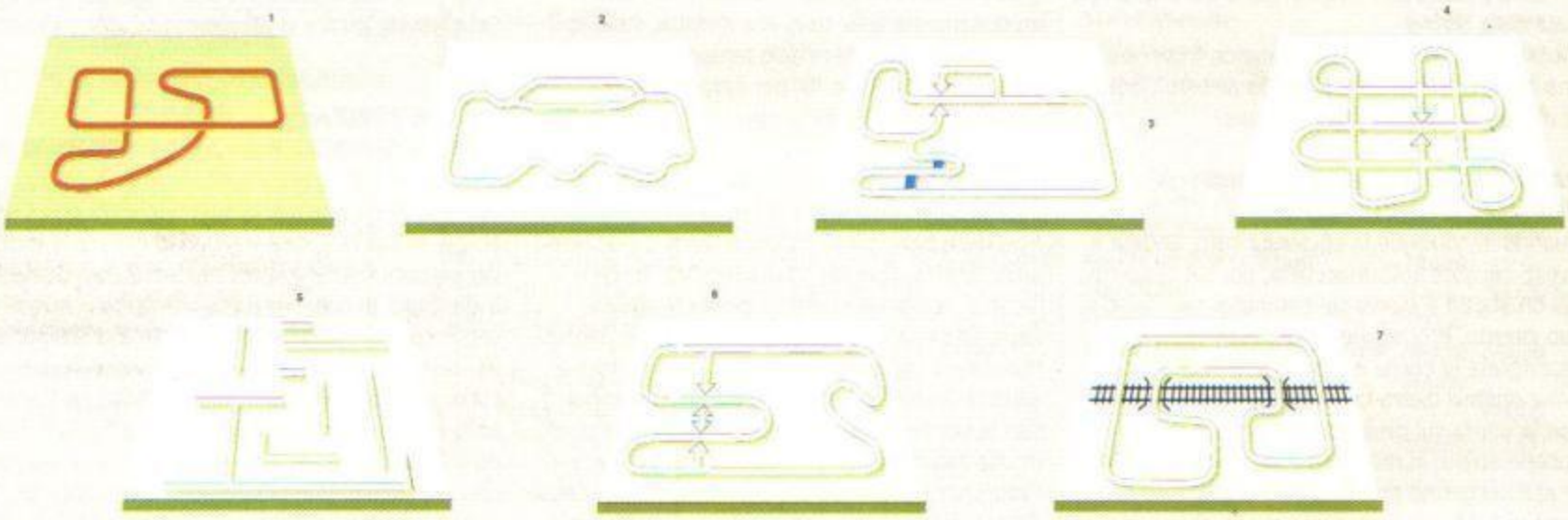
MEDIUM

1) Non dovreste incontrare grosse difficoltà in questo livello. Utilizzate il freno a motore nelle curve strette per evitare di perdere troppo tempo nell'accelerare.
2) Fate molta attenzione a non scontrarvi con le altre auto nelle chicane, anche a costo di rallentare di colpo la vostra vettura. Infatti le collisioni con le altre auto significano (A) perdita di tempo e (B) sorpassi da parte dei "sopravvissuti".
3) Qui potete scegliere il percorso. La strada con il trampolino vi farà risparmiare un sacco di tempo. Con un po' di pratica... Inoltre cercate di vedere in anticipo se i cancelli sono aperti o chiusi - non fermatevi ad aspettarli!
4) Sembra difficile, ma basta che cerchiate di ricordare dove e quando dovete saltare. I missili a ricerca automatica sono molto utili in questo percorso.
5) Non fatevi sbattere fuori pista, perché verreste penalizzati di un intero giro. Cercate di utilizzare a dovere il freno a motore e di mantenere la velocità.
6) Come prima, il percorso con il trampolino è sicuramente il più indicato, ma attenzione! Se saltate troppo velocemente, atterrerete dopo il secondo trampolino e finirete come una prugna che cade dal 12º piano... Quindi rallentate un po' appena prima di spiccare il volo.
7) Non potrete perdere troppo tempo ad ammirare i treni in transito! Dato che è l'ultima corsa, spendete tutto il vostro patrimonio per acquistare missili a ricerca automatica e Turbo Jumper per saltare sui vagoni.

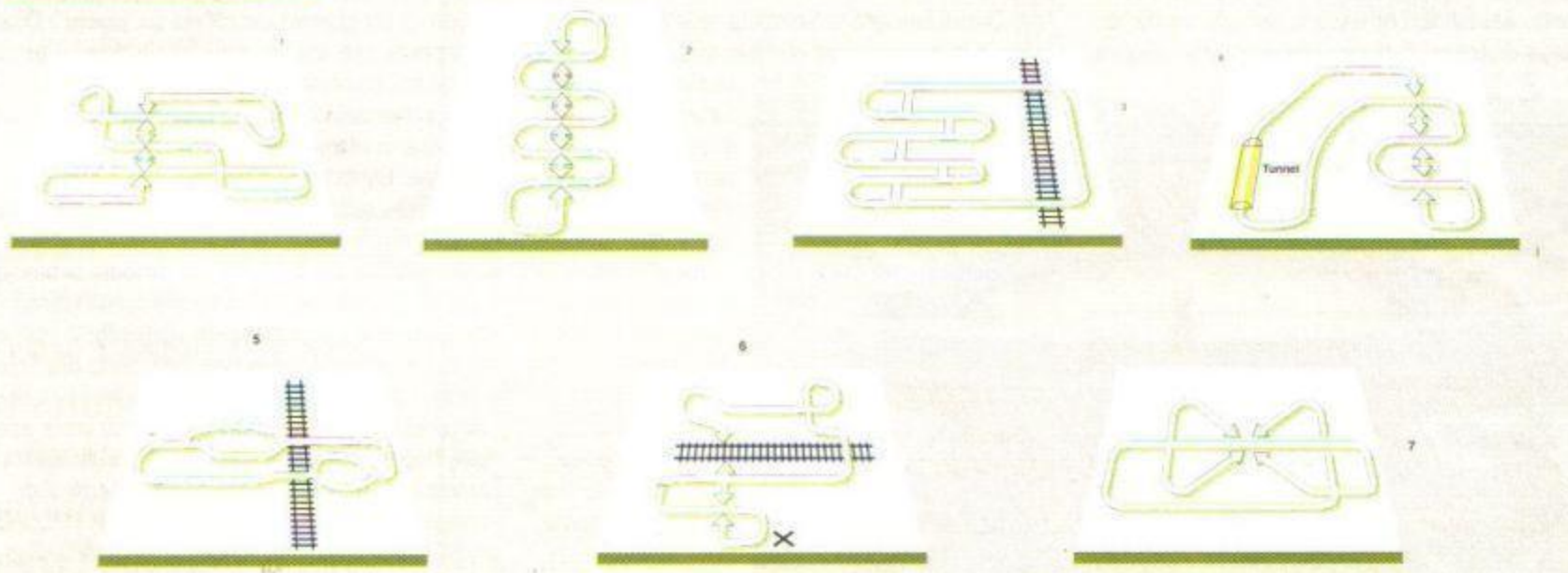
HARD

1) Lanciate i missili frontali nei rettilinei, ma state più che attenti agli incroci (tanto per cambiare, non c'è il semaforo...).
2) Non c'è molto da dire per il secondo percorso, tranne che - come al solito - saltando risparmierete preziosi secondi.
3) Cercate di passare per le scorciatoie; se però sono chiuse, fate il giro largo senza aspettare che si aprano. Attenti ai treni: potete o fermarvi per vedere se ne arriva uno, o tirare dritto e sperare che gli Dei del joystick non abbiano niente di meglio da fare che salvare giovani piloti inesperti...
4) Qui dovrete diventare degli assi del salto triplo con auto. I Super Missili sono molto utili nel tunnel.
5) In questo percorso è meglio aspettare che si apra il cancello, ma è più facile a dirsi che a farsi. Una GROSSA scorta di Turbo Jumper è necessaria per non fare la fine della moglie legata sui binari...
6) Se riuscite a uscire dalla curva "X" (che nome originale, eh?) con il giusto angolo, potrete saltare nella maniera giusta. Occhio all'incrocio, anche se non potrete farci niente se qualche avversario decide di passare mentre ci siete già voi...
7) Fate molta attenzione ai trampolini incrociati. I missili sono molto utili, specie quelli frontali e quelli a ricerca automatica. Lanciateli appena prima di saltare, in modo da eliminare eventuali avversari che sono già in volo.

LIVELLO MEDIUM



LIVELLO HARD



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Grandi Giochi

a piccoli prezzi

GAME BOY

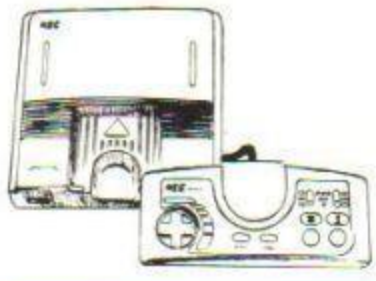
L. 155.000

GAME GEAR

L. 295.000

PC ENGINE CORE GRAPHIX

L. 285.000

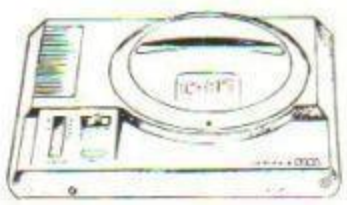


NINTENDO SUPER FAMICON

L. 510.000

SEGA MEGA DRIVE

L. 295.000



PC ENGINE GT

L. 645.000

PC ENGINE SUPER GRAPHIX

L. 310.000

COMPACT DISK PER PC ENGINE

L. 750.000

NEO GEO

L. 750.000

WORKER 286/12

L. 1.355.000

Case Desk Top - 1 Mb RAM - HDD 40 Mb - 1 Drive HD - Scheda Video VGA 256 Kb - 2 seriali - 1 parallela - 1 game - Tastiera - Monitor

Tutti i prezzi sono IVA inclusa

Money back entro 8 giorni

Sono disponibili centinaia di titoli.
Tutti gli accessori per consolle.
Arrivi settimanali. Importazione diretta.

Sono inoltre disponibili:
Telefax - Telefoni cellulari - Stampanti - Prodotti Genius - Accessoristica varia - Computers worker.

Per qualsiasi vostra esigenza contattate i nostri punti vendita:

GI.BIT. Computer
via A. Visconti, 78
22053 Lecco (CO)
tel. 0341/286241-282269
fax 0341/283128

031 Computer
viale Masia, 16/18
22100 Como
tel. 031/571384
fax 031/571384

Prossime aperture
ad Alessandria e Legnano

Cercasi Rivenditori
per zone libere

gi.Bit Computer

Naturalmente tutto a prezzi GI.BIT. **Banca Dati tel.031/421391**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGAMILIONARI!

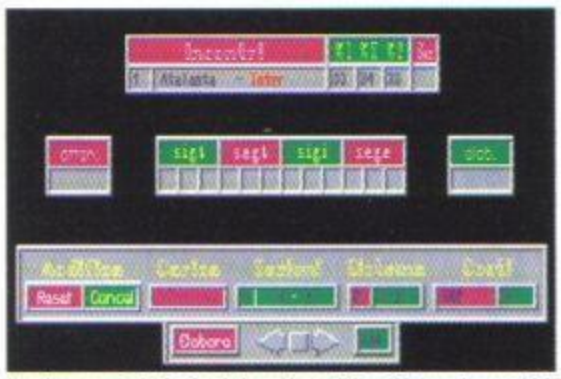
Immaginate un gioco di strategia nel quale per ottenere risultati positivi occorre un grosso impegno nello studiare le mosse dei contendenti, oppure il più totale disinteresse da parte del giocatore. Ancora, un gioco che diverte solo dopo il "game over" che avviene sempre il sabato pomeriggio dopo le 16 (o le 18, nella stagione invernale). Infine, un gioco che può cambiare la vita dei partecipanti e che può durare anni senza mai stancare. Ma che diavolo di gioco può avere queste caratteristiche? Bene se non lo avete ancora capito stiamo parlando del totocalcio. Visto che i programmi per il totocalcio sono ormai molteplici e che il computer è diventato un comune elettrodomestico presente nelle case di molti, parleremo di alcuni pacchetti di riduzione, manipolazione, elaborazione delle schedine che indubbiamente hanno aumentato la probabilità di vittoria e che hanno assicurato il 13 ai rispettivi produttori!

a cura di Franceso Oldani

TOTOMANIA

Idea, Amiga • L59900.

Totomania è un programma per il pronostico e la riduzione di sistemi basato su un modo del tutto originale di operare. Il pronostico non avviene assegnando i classici segni 1X2 ma i valori di probabilità che il giocatore riterrà più vicini alla realtà. Per chiarire il concetto supponiamo di pronosticare l'incontro tra una squadra x (che gioca in casa) ed una y (ospite). *Totomania* chiederà la probabilità di vittoria in percentuale della squadra che gioca in casa (segno 1), la probabilità di pareggio (segno X) ed automaticamente per differenza calcolerà la percentuale di vittoria della squadra ospite (segno 2). Pronosticata la schedina in questa maniera, e comunicato al programma il numero di triple che si intendono giocare, *Totomania* calcolerà le colonne relative al pronostico e comunicherà il prezzo del sistema.



Lo schermo principale. Con le icone è possibile effettuare i pronostici, impostare dimensioni e costo del sistema e salvare le schedine.

Il sistema sviluppato verrà mostrato in questo schermo sia integralmente, sia sviluppato su più schedine. Da qui si può proseguire con la stampa o con la riduzione del sistema.

Le triple del sistema verranno disposte sulla schedina partendo dalle percentuali assegnate dal giocatore in base a un sistema di calcolo statistico. Il programma prevede la possibilità di suddividere la schedina in tre sezioni ognuna delle quali può contenere un certo numero di varianti triple. *Totomania* permette inoltre di eseguire il pronostico in maniera totalmente statistica, senza l'intervento diretto del giocatore. Questo tipo di pronostico è quello che prevede l'uso esterno dei tabellini.

I tabellini sono quelle tabelle pubblicate sui giornali sportivi dove, oltre alla classifica di ogni squadra, è riportato il numero di partite giocate in casa e fuori casa con il numero di vittorie pareggi e sconfitte. Inserendo questi dati per ogni incontro (in totale 12 dati per 13 partite), il programma provvederà automaticamente a ricavare il sistema dall'esito più probabile che verrà mostrato su un'altro schermo. Se il sistema ottenuto è quello desiderato lo si potrà stampare sviluppato su più schedine o su un'unico sistema integrale. La procedura di stampa è un po' macchinosa in quanto prevede la memorizzazione del sistema su disco, l'uscita dal programma e la stampa attraverso un'altro programma accessorio.

Totomania consente di ridurre il sistema mediante tre tipi di condizioni: il numero di presenze (numero di volte che compare il segno 1, X o 2), il numero dei consecutivi (numero di volte che un segno si ripete nella stessa colonna) e delle interruzioni (numero di volte che un segno varia nella stessa colonna). Impostando i valori di questi tre parametri il programma calcolerà il sistema ridotto. Infine si potrà controllare il sistema giocato inserendo la colonna vincente.

In questa sezione del programma, *Totomania* effettuerà lo spoglio automatico delle colonne comunicando al giocatore il numero delle colonne contenenti "n" segni esatti (da 1 a 13).

Totomania appare un programma originale e fornisce alcune opportunità molto interessanti come il pronostico mediante i tabellini e uno spoglio delle colonne molto efficace. D'altro canto l'utilizzo del programma, sia per il modo operativo (uso delle percentuali), sia soprattutto per la scarsa intuitività delle operazioni, risulta ostico e difficile costringendo il giocatore ad una continua consultazione del manuale. (Almeno per le prime volte). Sia il programma che il manuale sono in italiano.

SISTHEMA PLUS

Progetto Software, Amiga (1 Mbyte) • L190000
SISTHEMA (versione 512 k) L95000

Sisthema è un programma per totocalcio molto completo e versatile. Disponibile nella versione base (per Amiga con 512kbyte) e nella versione plus (1 Mbyte di RAM) permette la stampa direttamente sulla schedina. *Sisthema plus* è in grado di gestire anche le schedine del Totip e dell'Enalotto.

Per quanto riguarda il totocalcio il programma prevede l'immissione della schedina e del pronostico basato sui tre segni 1 X 2. Nella prima colonna dovrà essere messo il risultato previsto, nella seconda l'errore (la seconda possibilità prevista) nella terza l'elemento sorpresa. Così si decide automaticamente quante fisse, doppie e triple si vogliono giocare.

Grazie a una gestione dei file molto completa è possibile memorizzare quanti sistemi si desiderano. I comandi forniti da *Sisthema* sono selezionabili con le icone sullo schermo principale e attraverso cinque menu. Quando il sistema è stato pronosticato, è possibile ottenerne i dati principali, quali il nome del sistema, il costo, il numero delle colonne elaborate, di quelle ridotte e di quelle valide oltre che il numero di triple, doppie e fisse.

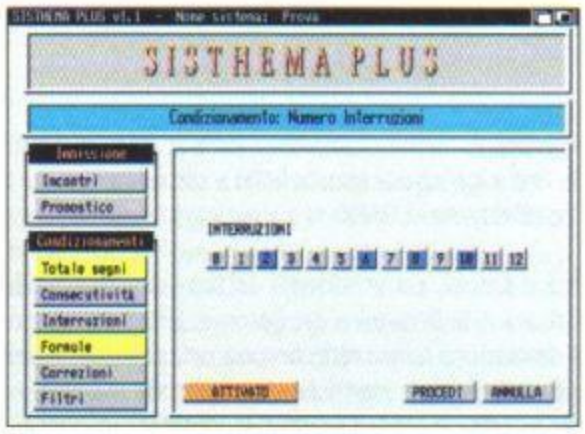
Se il sistema così impostato è quello desiderato lo si può sviluppare. Vi sono due sviluppi possibili: uno normale ed uno veloce. Il primo è più lento di quello veloce (logico!) ma riporta in tempo reale tutti i dati elaborati (numero di colonne, costi, ecc.). Il secondo mostra solo i risultati e può essere utile quando le colonne in gioco sono molte. In ogni caso la velocità è soddisfacente. Se il sistema ottenuto fosse troppo costoso si può passare a una seconda fase: quella dei condizionamenti.

I condizionamenti possibili sono sei: quattro prevedono lo studio delle colonne vincenti precedenti

13

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Al contrario della consecutività le interruzioni permettono di impo-stare il numero di volte della variazione di segno nella singola colonna.

I filtri sono costituiti dalle colonne su cui sono stati selezionati alcuni segni i quali devono comparire in tutte le altre colonne elaborate.

(elaborazione statistica), mentre due si riflettono sulla situazione della schedina in elaborazione. Il primo condizionamento di tipo statistico prevede l'immissione del numero massimo e minimo di segni presenti in ogni colonna. Un ulteriore sviluppo di questo condizionamento è quello riferito alle formule derivate per inclusione o esclusione. Entrambe sono terne di numeri che definiscono il numero di segni che possono occorrere nelle colonne con qualsiasi disposizione. Le formule derivate per esclusione possono essere implementate con il condizionamento dei segni totali visto precedentemente per una miglior definizione del sistema. Supponiamo di definire la formula derivata (5.6.2); questa indica che le colonne da noi desiderate devono contenere 5 segni 1, 6 segni X e 2 segni 2 disposti in tutti i modi possibili.

Altri condizionamenti sono legati alla consecutività e alle interruzioni, concetti già visti per il programma *Totomania*. Gli altri due condizionamenti previsti si basano sull'esperienza del giocatore e si rifanno al numero di errori massimi che si pensa di commettere rispetto al risultato pronosticato nella prima colonna e ai cosiddetti filtri.

I filtri sono delle colonne campioni che condizionano tutte le altre. Infatti definita una colonna filtro ognuna delle seguenti verrà messa a confronto e verrà scartata se non avrà i segni associati uguali alla riga filtrata. Supponiamo di costruire un filtro con 4 segni. Vi saranno 4 segni discriminanti posizionati su quattro righe da noi scelte. Allora tutte le altre colonne, che su quelle righe avranno segni diversi verranno scartate.

Da rilevare che in ogni fase di condizionamento il programma fornisce tutte le statistiche relative. Terminata la fase di condizionamento si può far eseguire al programma il calcolo delle colonne condizionate e la stampa a video. A questo punto è possibile passare alla riduzione. Da sottolineare che la riduzione può essere eseguita senza i condizionamenti appena visti. Le riduzioni possibili sono due: semplice e ottimizzata per i sistemi condizionati. La routine di riduzione è esclusiva di *Sisthema* e si dimostra molto efficiente. Il sorteggio delle colonne vincenti è molto facilitato grazie a un'opzione apposita.

La stampa dei risultati è uno dei punti di forza del programma. Oltre che stampare un riassunto delle colonne condizionate, *Sisthema* permette di stampare tutte le colonne da giocare anche direttamente sulla schedina. Sia il manuale che il programma sono in italiano. *Sisthema* è un programma completissimo e molto curato a cui è difficile avanzare critiche.

L'operazione di stampa è molto versatile. È anche possibile stampare direttamente sulla schedina

KRAMER ELECTRONIC
COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:
C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:
FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000
IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC
via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

TecnoShop

Amiga 500 (garanzia Commodore Italia) appetizer completo	L. 649.000
Commodore 64 new + registratore + 2 joistick + gradito omaggio	L. 269.000
CDTV con Welcome Disk in italiano	L.1.169.000
Penna ottica per Amiga	L. 29.000
Boot Selector per Amiga	L. 19.000
Espansione A501 originale Commodore con garanzia	L. 119.000
Action replay 2 per Amiga 500	L. 169.000
Mouse Selector	L. 29.000
Interfaccia 4 Joistick per giochi di calcio, pallavolo ecc.	L. 29.000
Disponibili tutti i joistick della serie Quickjoy in mega offerta speciale	
VIDEON 3.0 con Photon Paint 2.0 in omaggio a sole	L. 565.000
Tappetino Mouse - Pad antistatico	L. 12.000
Porta mouse da applicare al tuo computer	L. 5.000
Espansione 512K senza orologio	L. 79.000
Dischetti marcati T/S garantiti al 100% da 3.5" 2DD compresi di etichette (minimo 100 pezzi)	L. 750
Contenitori Posso 31/2 150 posti a cassetto	L. 35.000
Contenitori in plastica trasparente 80 posti con chiave in metallo	L. 18.500
Videocassette VHS E 120 di nota marca (sconti su quantitativi)	L. 5.000

Migliaia di programmi, sempre ultimissime novità, importazione diretta dai paesi di produzione con arrivi settimanali
Disponibili tutti gli accessori per il Commodore 64, Amiga e PC
Disponibile tutta la cavetteria per i vostri computer, nastri per stampante ecc.
Assistenza tecnica per tutti i computer
Aperti tutti i giorni tranne il lunedì mattina

Tutti i nostri prezzi sono compresi di IVA - Vendita anche per corrispondenza in tutta Italia. Gli ordini vengono evasi nelle 24 ore immediatamente successive al vostro ordine. Sconti e trattamenti particolari per i rivenditori.

TECNO SHOP by Data Office s.a.s.
80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 - Fax - 081/5743260

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

k-box

"Essere risoluti, non indietreggiare davanti a nessun sacrificio, superare ogni difficoltà per conquistare la vittoria". Nonostante le apparenze, la frase di cui sopra non l'ha detta Bearzot ai mondiali di Spagna dell'82. Siate perciò prudenti. Non confondete l'Albana con l'Albania e state in guardia, specie quando leggete l'angolo della posta. Dietro ad ogni riga ci può essere nascosto un doppio senso o (perché no) anche un senso unico. Crescono i consensi attorno alle console, stabili quelli attorno alla posta, in calo gli inguaribili scontenti. Se poi casualmente sapeste di chi è la massima pre-Bearzottiana, fatemelo sapere: ve ne sarei profondamente grato. Nel frattempo, fate come quando siete dal medico: leggetevi la vostra rubrica preferita. Assolutamente Vs. BRAMBO's

CALCIOMANIA

Spett. Redazione di K, lascio da parte ogni complimento per venire subito al motivo della mia lettera. Chi ha detto che *Kick Off 2* è il gioco di calcio definitivo? Credo che i difetti che emergono giocandoci siano molto evidenti. Cominciamo dal portiere: si muove in area di rigore parallelamente alla palla in movimento, di conseguenza non è difficile trovare la porta spalancata rendendo i goal tutti uguali. Per non parlare del fatto che cammina sulla rete e addirittura sui cartelloni pubblicitari come se niente fosse. E poi è in grado di parare qualunque tiro che sia sulla sua traiettoria e parta da pochi metri e respinge sui piedi dell'attaccante anche i tiri visibilmente fuori dallo specchio della porta. Inoltre sembra che alcuni giocatori abbiano bisogno di flebo ricostituenti visto che non si reggono in piedi. Per rendere ancora più orribile il tutto, qualche volta i giocatori espulsi, ritornano nel secondo tempo. Oltre a *Kick Off 2* possiedo anche *I Play 3D Soccer* che considero mille volte meglio del gioco sopracitato.
Cordiali saluti,
Marco Campogno - PALERMO

Poiché so per esperienza che Kick Off 2 raccoglie attorno a se centinaia di appassionati giocatori lascio volentieri a loro il compito di replicare alle tue affermazioni attraverso le colonne della posta (Sono gradite lettere che non superino le 10 righe per 70). Io purtroppo sarei un cattivo avvocato di parte, in quanto ti confesso che di solito gioco solo con il calciobalilla (quello da oratorio mod. anni '60) oppure con carta, penna e calamaio a "Serie A" della premiata ditta: Albini & Co. Abbi fede: qualcosa accadrà.

BANDE GIOVANILI

Infaticabile redazione di K, sono un indecisissimo ragazzo di 13 anni che ha appena comperato un A500 ed è in procinto di acquistare un'espansione di memoria. Voi quale mi consiglereste, indipendentemente dal prezzo? Vorrei poi parlarvi di un problema che riguarda un mio carissimo amico possessore anch'egli di una A500. Ho scoperto pochi giorni fa che nel mio quartiere ha sede il club "Last Games" basato sulla pirateria. I membri del "Last Games" continuano a minacciare il mio amico di "spedirgli un virus" nell'Amiga se lui non gli presta i giochi da duplicare. Io ho già detto al mio amico che sono solo stronzate ma lui non ci crede e continua a prestare loro giochi per paura di rimetterci il computer. Cosa posso fare?
Saluti a tutti
Pierluigi - VOGHERA

"Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non ti uccide". Questo simpatico slogan, che devo avere letto da qualche parte, mi sembra particolarmente adatto alla situazione. Ragioniamo: ci sono solo due modi per mettere un virus dentro l'Amiga del tuo "amigo": o con un dischetto oppure via modem.
Il primo metodo è sicuramente il più facile, il secondo invece presuppone che intanto lui abbia un modem e poi che si colleghi attraverso il medesimo, con qualche simpatico elemento della "Last Games". Siccome mi sembra di capire che lui non intrattenga dei cordiali rapporti di amicizia con i signori di cui sopra, rimane solo la possibilità del floppy. In questo caso la soluzione è ancora più semplice: meglio evitare i rapporti occasionali con dei dischetti sconosciuti. Anche qui, come già è accaduto per il Socialismo, terze vie non ce ne sono. I fulmini, le maledizioni e le bamboline "voodoo" a forma di tastiera non credo che riusciranno a rovinare il computer del tuo amico anzi, ci sarà forse qualcun'altro, che una volta rimasto senza viveri finirà col farsi venire il mal di fegato. Per l'espansione di memoria giacché non ne fai una questione di soldi, ti con-siglieremmo di scegliere quella originale Commo-dore (e se vuoi risparmiare qualcosa, scegli quella senza orologio) che offre la migliore garanzia in termini di funzionamento e assistenza.

TIPINO FINO

Caro Brambo's sei un vero bastardo! Credevi di farmela cancellando le mie ultime critiche, eh? Ma non me la fai! Ho molte lamentele:
1) Il listato di *F19* non funziona;
2) La filosofia di un gioco è quella del divertimento quindi non si può denigrare un gioco per "mancanza di profondità";
3) In *Gold of the Aztec* non c'è l'opzione di save;
4) Sono stufo di soluzioni in prima persona come racconto (come INDY o MONKEY ISLAND), non si capisce niente.

Ed ora le richieste:
1) Vorrei una soluzione di *Mercenary*;
2) Perché i programmatori nei giochi non usano il modo Ham?
Se non pubblicherai questa lettera sarai dannato.
Luca Beltrame - LOANO

Belli e precisi, come i disegni del tuo omonimo che illustravano la Domenica del Corriere; le tue promesse di dannazione hanno fatto breccia nel profondo, e per evitare le fiamme eterne passo subito alle risposte. Per quanto riguarda il listato e la "pretesa" soluzione di Mercenary ho girato la palla al gruppo TNT, mentre sul resto:
1) In Gold of the Aztec non c'é l'opzione save. Abbiamo sbagliato e ci co-spargiamo il capo di cenere.
2) Facci sapere in quale "persona" preferiresti avere le soluzioni (es. la terza singolare, seconda plurale, plurale Majestatis...). O magari preferisci che te le portiamo "di persona"? Senza complimenti, siamo qui per questo.
3) Come diceva Enzo Majorca: "La profondità è tutto". Un gioco per essere divertente, deve avere anche un minimo di spessore. Deve insomma, senza esagerare, far lavorare "anche" le meningi e non solo il joystick altrimenti diventa il classico "Gioco innocuo per bambini scemi".
4) Il sistema HAM (Hold and Modify) non viene solitamente usato dai programmatori perché crea notevoli problemi di memoria. L'HAM permette di utilizzare tutti i colori della palette visualizzandoli direttamente su scher-mo, ma gestire tanti colori darebbe non pochi problemi alla macchina. Inol-tre le aree di gioco dovrebbero essere molto piccole, come anche gli sprite, sempre per problemi di memoria.

ASSEMBLER

Spettabile redazione di K, ho scritto questa lettera per avere un aiuto, un consiglio e comunque una risposta a ciò che sto per chiedervi. Io sono un ragazzo strasuperappasionato di video-giochi e sto cercando di non limitarmi al semplice gioco e utilizzo di tali programmi, ma vorrei svolgere qualche attività ad essi connessa (escludendo la pirateria). Questo desiderio mi ha spinto, assieme ad altri miei amici, a gettarmi nel mondo della programmazione. Purtroppo però abbiamo dato una craniata tremenda. Eravamo convinti che saremmo riusciti a fare qualcosa, la volontà non ci mancava e ci brillavano gli occhi pensando a un possibile sviluppo di una qualsiasi delle nostre numerosissime idee. Così siamo partiti alla ricerca dell'assembler per Amiga e dopo aver girato quasi tutta la città, abbiamo trovato e acquistato il *Devpac Assembler*. Abbiamo iniziato a leggere il cospicuo manuale che tratta le caratteristiche del compilatore e ci siamo resi conto che ci serviva un'altro testo, specifico della programmazione, che ci guidasse nell'apprendimento del linguaggio. Ancora una volta ci ri...giriamo la città e compriamo l'Amiga Assembler della Jackson; ci fotocopiamo le sue 325 pagine (impresa non trascurabile) e iniziamo la sua lettura. Nel mio caso leggo le prime 30 pagine senza problemi, dato che parlano solo delle caratteristiche del computer e dei vari compilatori. Proseguendo si entra nel vivo della programmazione, ma da qui in poi non si capisce più niente e il cervello comincia a dare segni di malfunzionamento. Per le prime pagine basta una botticina e riparte, ma verso le pagine 60/65, le botticine non bastano più e non mi sembra conveniente spappolarmi la testa contro il muro. Ma perché è così difficile?! Quindi passiamo alla conclusione (finalmente). Io, anzi noi, vorremmo chiedervi prima di tutto se

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

esiste un testo che sia nello stesso tempo approfondito, comprensibile e relativo a tale linguaggio (se possibile specificate bene il titolo, la casa editrice e magari anche dove trovarlo) e soprattutto se ci sia qualche programmatore disponibile per dare aiuti e consigli a chiunque ne avesse bisogno. Credetemi, a molti sarebbe utile questa o qualsiasi altra iniziativa (confessate: chi non ha mai sognato di diventare programmatore!). Per questo chiedo a tutti i lettori (e non) di questa fantastica rivista, che hanno i miei stessi problemi o che (beati loro) siano riusciti a superarli, di scrivere, così se la mia lettera non è riuscita a raggiungere il suo scopo, forse qualcun'altro ci riuscirà e inoltre una richiesta martellante e oppressiva della risoluzione di questi problemi, smuoverà qualcuno a fare qualcosa per tutti noi.
The REVOLUTIONARY - ROMA

Capisco benissimo il tuo stato d'animo, perché anch'io ho provato qualcosa di simile quando ho cercato di imparare da solo i segreti dei linguaggi di programmazione "interni" di dBIII e di Oracle (semplici data-base di terza e di quarta generazione). Ci ho messo quasi due anni per riuscire a cavarne fuori qualcosa di decente e comunque sono ancora ben lontano dal raggiungere delle conoscenze che possano essere degne di questo nome. Innanzitutto ci vuole molta pazienza e anche un minimo di preparazione specifica; anche il Basic, che pure a prima vista sembra semplice, in realtà non lo è più di tanto. Figuriamoci l'Assembler.
Ad ogni modo, passando ai libri, ti consiglierei un titolo, in due volumi, della casa editrice IHT (telefono 02/794181), scritti da E. P. Morti-more e intitolati "Programmare l'Amiga". Il primo insegna i rudimenti del C e dell'Assembly, mentre il se-condo tratta la programmazione e la gestione dei sistemi I/O. Il prezzo è, rispettivamente, di 80.000 e 70.000 lire. Esistono molte altre pubblicazio-ni, ma lo spazio è quello che è. Recati in una libreria ben fornita di Roma e passa un pomeriggio a sfogliare i libri sull'Amiga fino a che trovi quello che fa al caso tuo. La difficolta di certi testi, comunque, è direttamente proporzionale alla complessità delle nozioni che vuoi apprendere, per cui l'applicarti un po', proprio come non fai a scuola, dovrebbe essere il modo migliore per risolvere il tuo problema.

MEA KULPA

Cari amici di Kappa,
Complimenti! Ce L'avete fatta anche Voi!
Dopo anni di indiscussa supremazia di TGM (che sta per Tutta la Grammatica in Malora) quest'anno il leggendario ASINO D'ORO che viene consegnato alla rivista più ignorante in sintassi, cultura, citazioni, ecc. l'avete vinto voi.
Mi riferisco all'indimenticabile "Qui Prodest?" di pagina 13 del numero di settembre.
Temo si alludesse al latino "Cui prodest?" (A chi giova?).
Sempre che non ci si volesse invece riferire a Qui, uno dei nipotini di Paperino. In questo caso la frase: "Qui (il suddetto nipotino) giova?" mi lascerebbe interdetto perché non saprei spiegarmi di che utilità sarebbe il paperotto in un articolo dedicato al CES di Chicago.
Questo sarcasmo è giustificato dal fatto che la maggior parte dei lettori di Kappa è formato da lettori giovani e giovanissimi: se vi ci mettete anche Voi a scrivere panzane la confusione sarà generale.
Zero.
Dott. Massimo Galluzzi

Caro dottor Galluzzi,
se lo zero con cui chiude la sua lettera è inteso come voto scolastico, non posso darle torto, è proprio quello che ero abituato a prendere nei compiti scritti di latino.
Se le dicessi che il "Qui" tanto contestato, si riferiva al nostro paese, cioè "Qui (in Italia) giova (il CES)?", sono sicuro che non ci crederebbe nemmeno per un secondo, e farebbe bene.
Se a volte, e succede molto di rado, mi prendo dei meriti non miei, e giusto che quando commetto un errore lo ammetta senza tante storie. Il colpevole sono io, e aggiungo che le sto scrivendo inginocchiato sopra una manciata di ceci e con il capo cosparso di cenere. La ringrazio per la sua sollecitudine con la quale verifica i miei errori, ma la prego, se mai un giorno le piacesse qualcosa di quello che scrivo di comunicarlo alla redazione. Sa trovare lavoro al giorno d'oggi non è facile, e dopo la sua lettera ho rischiato di perdere il mio, e inoltre io ho famiglia. La prego, abbia un po' di pietà!
Giorgio Baratto

Nelle pagine della K-Box del prossimo numero vi abbiamo preparato una gradita quanto fantastica sorpresa!
Brambo's per motivi di salute, le vostre critiche gli hanno fatto venire un esaurimento nervoso, lascierà il posto a un vostro vecchio amico: MBF, Matteo Bittanti il Filosofo!

RHO
Via Corridoni, 35

VENDITA E ASSISTENZA

COMPUTER

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
...ANIMAZIONE, ...GRAFICA, ...GIOCABILITÀ

AMIGA, PC MS.DOS Compatibili, C 64

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

BITLINE sas

AMERICAN'S GAMES

YES IT'S HERE
COMPUTER AND VIDEOGAMES
TOP QUALITY HARDWARE
NEW ATARI LYNX II L.235.000
SEGA GAME GEAR L.290.000
SOFTWARE: MS DOS - AMIGA - ST - C64
CARTRIDGE: NINTENDO - ATARI - SEGA
GRANDE TORNEO KICK OFF2
DAL 29/10/91 AL 23/11/91
A ELIMINAZIONE DIRETTA
COMPUTER: AMIGA - PC E ATARI ST
TELEFONARE PER ULTERIORI INFORMAZIONI
SPLENDIDI PREMI

VENDITA INGROSSO/MINUTO ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011/548920

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGINE GIALLE

VENDITA

VENDO C128/64 + disk drive 1541 + cartuccia Express System + registratore + duplicatore di programmi + Cpm 3,0 + joystick + giochi su disco e cassetta + riviste di computer a L. 600,000 trattabili.
William tel. 02/5276768 ore pasti

VENDO giochi per Amiga originali e completi di confezione a prezzi stracciatissimi, affrettatevi!
Simone tel. 0522/964527 ore pasti

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: Super Volleyball, Strider, Flicky, Sonic, Sword of Sodan, Ghostbusters, Buster Douglas Box, Mystic Defender, Mickey Mouse a L. 60,000 cadauna in ottime condizioni.
Luca tel. 051/948119 dalle 14 alle 21

VENDO C64 completo di: registratore, joystick, giochi e programmi a L. 150,000.
Michele tel. 011/3172293

VENDO Sega Megadrive con: Arcade Power Stck, 2 giochi a L. 400,000 poiché è ancora nuovo. Prezzo trattabilissimo. Inoltre vendo anche il videogame intellivision a L. 70,000, con i giochi: Star Trek, Space Battle, La Bella e la Bestia ed altri.
Marco tel. 031/536257 ore pasti

Amiga giochi originali VENDO come Robocop II, Dungeon Master, It Came from the Desert ed altri 26 bellissimi giochi originali. Tutti completi di istruzioni, a metà del prezzo di listino. Mega sconto a chi li prende tutti in blocco! Affrettati!!
Tel. 06/3372267

VENDO Megadrive + 12 cartucce il tutto in perfette condizioni a L. 800,000.
Massimo tel. 011/492973

VENDO cartucce Sega Mega drive anche americane e giapponesi 50,000 - 65,000 come Dj Boy, Midnight Resistance, Insector-X, Mickey Mouse ed altre.
Andrea tel. 02/89407783 mattinata e ore pasti

VENDO per passaggio a sistema superiore Sega Master System di soli 10 mesi con i giochi Hang-On, Labirinth e Kenseiden. Il tutto a L. 200,000.
Marco Benevento via Montesanto, 28 - 86100 Campobasso tel. 0874/63712

VENDO A2000 3Mb Ram + Hd 40Mb + A2320 antiflicker + monitor 1950 commodore + stampante star a colori con software. Ancora in garanzia.
Alberto Magazza tel. 030/9130856

VENDO 30 riviste di Zzap in condizioni ottime (n° 4, e dal 21 al 49) a prezzo di L. 50,000. Vendo inoltre 11 riviste di Zzap inglese (dal 49 al 56, poi 58, 64, 66) a L. 30,000.
Davide Andreani via Marsala, 14 - 61100 Pesaro tel. 0721/66361

Occasione! VENDO Atari 520 Stfm drive 3,5 720 Kb in confezione originale usato pochissimo come nuovo. La confezione comprende mouse, cavi, manuali e dischetti St-language, joystick quik-shot, dischetti vari e giochi originali. Il tutto al prezzo stracciato di L. 430,000, un vero affare.
Alberto tel. 0784/202449 ore pasti

Occasione unica... VENDO Sega Master System, 2 control pad, 8 bellissimi giochi, light phaser (pistola) tutto in confezione originale, con garanzia (pochissimi mesi di vita).
Marco Rasman v.le XXV Aprile, 29/a - Muggia (Ts) tel. 040/274575

Grande opportunità, VENDO Olivetti Pc 128 in ottimo stato: monitor, joystick, tastiera, 8 giochi, 1 software e manuale. Tutto L. 950,000 a valore commerciale e, offro a L. 850,000 trattabili.
Lorena tel. 0365/34008

VENDO a L. 19,000 i seguenti giochi originali per Amiga: Forgotten Worlds, Shadow Warriors, World Cup '90, Eswat; tutti in ottime condizioni.
Davide tel. 0883/583535

VENDO/Scambio software per Pc alcuni dei miei titoli sono: Space Quest IV, Sim Earth, Wing Commander, Lemmings, Night Shift e molti altri a prezzo bassissimo.
Michele Giacometti via Pioga, 120 - 35011 Campodarsego (Pd) tel. 049/5565442 ore pasti

VENDO Atari 1040 Stf + mouse + joystick + giochi. Prezzo da concordare. Vendo i giochi anche separatamente.
Matteo tel. 0543/67726

VENDO per A500 i seguenti giochi originali: Chessmaster 2000, Castel Warrior, Thunderbirds, Iron Lord, Battle Valley a L. 120,000 oppure a L. 30,000 cad.
Matteo Monizza tel. 030/901795

Causa passaggio a sistema superiore VENDO Sega Megadrive + 11 giochi + joystick SG Fighter anche separatamente.
Giorgio Marino tel. 0125/76496

VENDO giochi originali per C64, Ms-Dos.
Francesco tel. 0461/824924

VENDO Olivetti Prodest Pc1, come nuovo, 1 drive, monitor 14 alta definizione a colori, manuali, programmi di scrittura e giochi, mouse imballi originali. A L. 700,000 trattabili.
Piero tel. 0381/42737 ore serali

VENDO: TGM, dal n° 1 al 33 in perfette condizioni, L. 2,000 a numero, L. 60,000 in blocco. I seguenti libri di informatica tutti a 15,000 lire: Guida al Pc At Ibm, McGraw Hill; Linguaggio C, Jackson; Grafica per il Pc Ibm, Jackson; AutoCad 10 versione italiana Guida Pratica, Tecniche Nuove; I virus del computer, Liviana Editrice. Diversi librigame.
Luca Meloni via Vittorini, 6 - 61100 Pesaro tel. 0721/54679

VENDO, causa passaggio superiore, C64 new + registratore + trasformatore + joystick + giochi originali a L. 550,000 anche al dettaglio.
Mirko Cruciani via Ugo La Malfa, 2 - 62024 Matelica (Mc)

VENDO Sega Megadrive italiano compatibile con cartucce giapponesi a L. 470,000.
Giorgio Fieni via Amendola, 3 - 40051 Altedo (Bo) tel. 051/870742

VENDO per Amiga a molto meno di metà prezzo: giochi 6 programmi originali, libri, accessori.
Luca Bianchi via Fidenza, 46 - 43030 Tabiano (Pr) tel. 0524/66172

VENDO Pc Olivetti M200 - Hd 20 Mb 1 Dr. 3,5, mouse, joystick, giochi valore reale L. 2,350,000 a L. 1,400,000. Oppure cambio stesso articolo con A500 con monitor a colori.
Luciano Niko via Cav. Vitt. Veneto, 11 - 12037 Saluzzo (Cn)

Per mancanza tempo ludico CEDO (sob!) in blocco metà prezzo supergiochi originali Pc 3,5 Vga: The Heart of China, Jetfighter II, The Rise of the Dragon, Space Quest IV, Interphase, Prince of Persia, Stellar 7, ed altri.
Sandro tel. 06/3224835

VENDO Sega Master System, in perfette condizioni, 2 control pads e 2 giochi incorporati nella console a L. 180,000, inoltre vendo 5 giochi tra cui: Mickey Mouse, Ghouls'n'Ghots, a L. 50,000 l'uno. Tutto in blocco L. 400,000. Solo Udine e provincia.
Luca tel. 0432/662413 dalle 19 alle 21

VENDO C128 + monitor Philips + floppy disk commodore + modem + 2 registratori cassetta + 2 joystick + giochi a L. 650.000 trattabili. Perfettamente funzionante ed imballato. In omaggio 20 nn. di Commodore Computer Club.
Matteo tel. 02/93569670

Causa scarso interesse VENDO gioco originale per A500, 1000, 2000 Bat della Ubisoft. Non richiede espansione. Manuali (2) e programma completamente in italiano. I manuali e la confezione si trovano in ottimo stato. A L. 29,000 + 10,000 circa per spese di spedizione.
Simone tel. 0376/770490 ore pasti

VENDO Nintendo + 4 giochi. Il tutto poco usato e con un anno di vita.
Teo tel. 02/96789088

Occasione! VENDO A500 + mouse + joystick quickshot professionale + cavo scart + giochi e utility a L. 500,000.
Costanzo tel. 0881/75202

VENDO Sega Megadrive ufficiale pochi mesi di vita, con cavi, joypad, Altered Beast, World Cup Soccer e Last Battle a L. 430,000. Max serietà, tutto perfettamente funzionante.
Carlo tel. 0873/364509

VENDO a metà prezzo i nn. arretrati delle seguenti riviste dedicate al mondo del computer: The Games Machine; Mc Microcomputer e K. Richiedi subito la lista inviando 750 lire in francobolli. Astenersi perditempo.
Alberto Geremia via Circonvallazione Ovest, 36 - 31033 Castelfranco Veneto (Tv) tel. 0423/497817 ore serali

VENDO giochi per console Sega Megadrive: DJ Boy, Wonderboy 3, Batman, Ghostbusters, Wrestle' War. Tutti originali giapponesi, praticamente nuovi.
Nicola tel. 041/999945

VENDO per Atari Lynx a L. 45,000 l'uno: Paperboy, Shangai, Slime World, Klax.
Stefano tel. 0421/972823

VENDO i giochi originali Future Wars e Clown-o-Mania a L. 35,000. Contattatemi anche per avere qualsiasi consiglio su qualsiasi game. Per le soluzioni le spedisco a sole L. 1,000.
Alberto tel. 0423/69945 ore pasti Fastiggi Pesaro tel. 0721/286592

VENDO causa passaggio sistema superiore, C64 + drive 1541 II + penna ottica + modem + 23 giochi originali su disco + 20 giochi su cassetta + registratore + gioco cartuccia + copritastiera + taratore di testine + porta dischi da 50. Valore commerciale di L. 1.905.000. Tutto a L. 1.000.000 trattabili.
Nicola tel. 0565/853233 ore pasti

VENDO causa passaggio a sistema superiore Nintendo Gameboy un mese di vita con imballi originali + 5 giochi (Tetris, Double Dragon, Spiderman, Tennis, World Cup Soccer) a L. 300.000 trattabili.
Marco tel. 0187/20114

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN NUOVO GRANDE SUCCESSO DALLA LUCAS FILM

ALCUNE FRA LE PIÙ MICIDIALI ARMI DI HITLER NON FURONO MAI USATE. FINO AD ORA....

Immaginate lo shock dei piloti americani del B-17 quando i primi caccia a reazione tedeschi sfrecciarono sulle loro teste. Gli ingombranti bombardieri sembravano essere fermi, bersagli troppo facili per aerei così all'avanguardia rispetto a quei tempi.

Il bireattore Me262 lanciava una raffica di 24 missili aria-aria in

meno di un decimo di secondo. E questo è solo uno dei poco conosciuti aerei di cui disporrete in *Secret Weapons of the Luftwaffe*™.

Salirete fino a 16.000 piedi al minuto nell'incredibile Me 163 Komet caccia a razzo, piloterete l'eccezionale Gotha 229, che mostra un incredibile somiglianza al bombardiere Stealth dei nostri giorni.

Gli alleati furono salvati da un errore di Hitler?

Come leggerete nel dettagliato manuale storico, la richiesta di Hitler di un bombardiere a sorpresa fu ritardata a causa dello schieramento dei Me 262 come caccia.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, potrete capovolgere questa decisione. Potrete opporre a queste armi rivoluzionarie i più conosciuti caccia tedeschi Bf109 e FW190, contro le Fortezze Volanti B17 dell'ottava Forza Aerea Americana, i P51 Mustang ed i P47 Tunderbolts. Ogni particolare è tecnicamente, storicamente e graficamente autentico.

Volare fra mille pericoli.

Nel lontano 1944, nel vano tentativo di arrestare il massiccio bombardamento alla luce del giorno degli Alleati, i tedeschi ricorsero immediatamente ai loro aerei sperimentali. Proverete l'angosciante terrore di pilotare apparecchi tanto pericolosi da guidare, tremerete nel ricevere un colpo diretto, lotterete per la visibilità attraverso le macchie d'olio e Vi troverete il tettuccio perforato dai proiettili.

Vi accorgerete con orrore che il motore sta andando a fuoco e combatterete anche contro le avverse condizioni metereologiche.

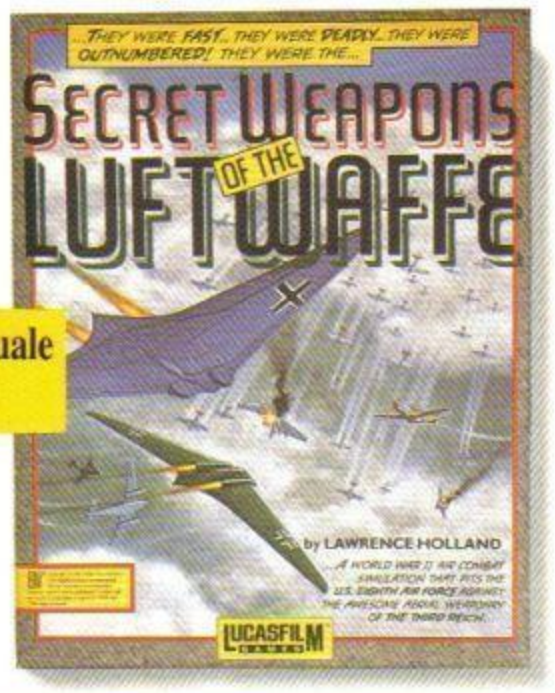
Dominerà l'estremo realismo della grafica bitmap a 256 colori VGA e degli effetti sonori.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, non rivivrete soltanto i combattimenti aerei nei cieli della Germania del 1943-45 ma deciderete Voi stessi se queste armi eccezionali avrebbero potuto cambiare l'esito della guerra o meno.

Disponibile per PC con manuale e Software in italiano

A richiesta:
- **T-SHIRT**
- **POSTER**
- **MOUSE PAD**

LUCASFILM GAMES
A DIVISION OF LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY



™ and © 1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.
IBM is a trademark of International Business Machines, Inc.

http://www.oldgamesitalia.net/ Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051 http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DAI CREATORI DI

FUTURE WARS & OPERATION STEALTH

CRUISE FOR A CORPSE

Atari ST version

Amiga version

Atari ST/Amiga
& PC (CGA, EGA, VGA, TANDY, AD LIB & ROLAND)

Gli screenshots intendono semplicemente illustrare il gioco e non la grafica che varia considerevolmente a seconda del formato e delle specifiche di ciascun tipo di computer.

Nei panni dell'Ispettore Raoul Dusentier, sei stato invitato a partecipare ad una crociera di sogno nel Mediterraneo, sul superbo yacht di Niklos Karaboudjan, un greco ricchissimo. Ma non appena la crociera ha inizio, sei chiamato ad investigare su uno scandaloso crimine - l'assassinio dello stesso Niklos! Adesso devi cercare dirisolvere questo mistero poiché l'assassino è ancora in libertà!

- Questo programma presenta l'esclusivo sistema Cinématique™, progettato dalla Délphine per offrire un facile metodo d'uso 'punta-eclicca'.
- Possibilità di fare domande agli altri personaggi nello stile Agatha Christie.
- Speciale versione PC VGA/MCGA a 256 colori.
- Totalmente compatibile con schede sonore Ad Lib e Roland (PC).
- Dimensione dei personaggi raddoppiata dal tempo di "Operation Stealth" (su tutte le versioni).
- La versione Amiga presenta 32 colori.

DELPHINE SOFTWARE

U.S. GOLD®

LEADER

Cinématique™

© 1991 DELPHINE SOFTWARE. Tutti i diritti riservati. Cinematique è un marchio registrato della Delphine Software. Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione Srl-Via Mazzini 15-21028 Casciago (VA).
U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, England B6 7AX.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/